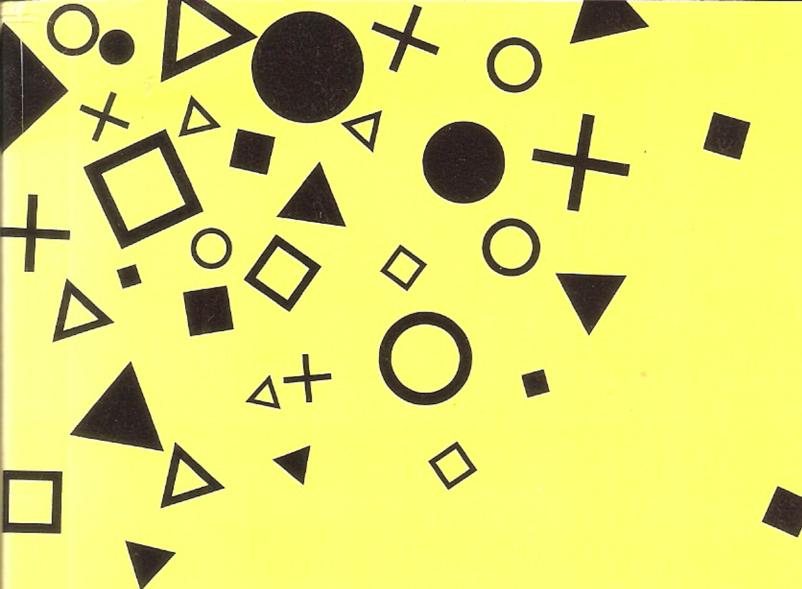


PS3 专辑

VOL.7

PS3 SPECIAL





PS3专辑 VOL.7

PS3 SPECIAL

封面设计：葛华栋　责任编辑：王伊浩



[信息集结]





[特企集结]

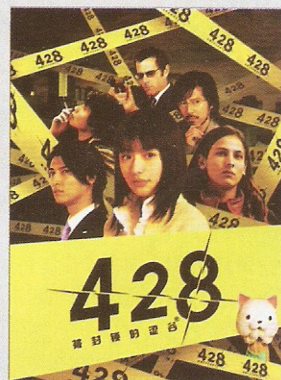


[劲作集结]

[攻略集结]







健康游戏忠告 抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

PS3的再次进化！体感控制器发售计划公布！



9月24日，东京游戏展开展首日，SCE社长平井一夫发表了基调演讲。平井一夫在演讲中总结了SCE取得的成绩，并展望了未来的发展计划。而作为演讲重点的是PS3体感控制器。目前这款棒状的体感控制器仍未确定最终名称，不过粗略的发售时间已经确定为2010年春季。业内有传闻称，具体的发售时间是2010年3月，索尼的目标是年内销售450万套。

平井一夫首次公开了PS3体感控制器的详情。这款控制器主要由顶部圆球、陀螺仪和加速度感应器构成，除了能够振动外，顶部圆球还会在游戏过程中根据画面变换颜色，圆球的作用主要是用来定位玩家在三维空间中的纵深位置。这款体感控制器需要与PS Eye摄像头配合使用。





▲演示《生化危机5 导演剪辑版》时采用了左手拿手柄右手拿控制棒的奇怪操作方式。

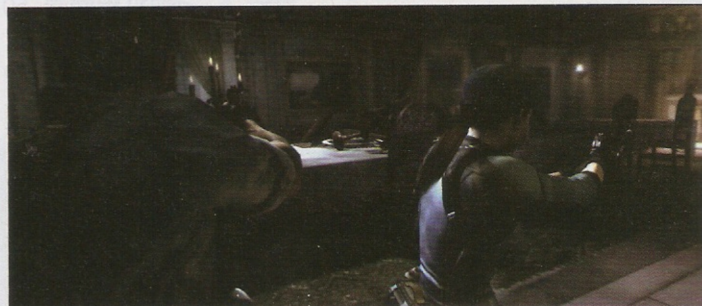
《生化危机5 导演剪辑版》有望同步上市

9月24日当天下午，SCEJ举办了新作发布会，重点仍然是围绕PS3体感控制器。现场主要进行了两款新作的演示，一个是《小小大星球》的体感控制版，而另一个则是令人意外的《生化危机5 导演剪辑版》。制作人竹内润上台对本作进行了介绍。竹内润表示，PS3体感控制器的精度非常高，可以实现非常直观的操作。目前本作的开发非常顺利，预计将会在PS3体感控制器发售期间上市。《生化危机5 导演剪辑版》的控制方式与《生化危机4 Wii版》相似，不同之处在于玩家要左手拿手柄（相当于Wii的双节棍手柄），右手拿体感控制器（相当于Wii的遥控器手柄）。

《生化危机5》除了支持PS3体感控制器外，最让人关注的就是追加了新章节《迷失噩梦》（LOST IN NIGHTMARES）。

这个新剧情将会通过克里斯的回忆展开，讲述了克里斯与吉尔调查"斯宾塞潜伏场所"的过程，玩家将会深入黑暗笼罩中的洋馆。该模式同样支持双人协力。

制作人竹内润表示，这次的追加要素是在开始制作的时候就已经策划的，如果作为下载内容的话容量太大，因为仅新增加的吉尔篇就有大约2个小时的时间，另外还有新服装和其他新模式。



PS3体感控制器首批作品阵容公布

SCE目前已经为PS3体感控制器准备了十几款对应游戏，这些游戏将有望于明年春季与该控制器同步上市。其中有一些是原创作品，也有一些是通过补丁的方式让现有游戏实现体感操作。这些游戏大多是展示创意的小制作，或许其中部分作品将以合集的方式推出。

《小小大星球》体感版：SCEJ现场演示了《小小大星球》的体感控制器特别版，这个版本是专门为TGS特别制作的。在演示时，一人使用体感控制器，另一人使用DualShock3手柄操作。用体感操作的方式控制场景中的机关，而麻布仔的动作仍然是以手柄控制，这样就要求两个玩家之间有很好的配合。不过目前演示的这个DEMO只是用来表示体感控制器的操作可能性，并不代表今后的成品。

《捉猴啦！》新作：当年《捉猴啦！》第一作率先活用了DualShock手柄的双摇杆特性，现在最新作也将会让玩家体验PS3体感控制器的乐趣。索尼早在2006年就已经公布了PS3的《捉猴啦！》新作，现在才终于等到了最适合它的操作方式。

《无限回廊2》（Echochrome 2）：SCEJ创意之作的正式续作。

《滑行怪客（暂译）》（Eccentric Slider）：某未知日本团队作品。

《歌唱与绘画（暂译）》（Sing and Draw）：将活用摄像头与麦克风功能的创意新作。

《时空战士（暂译）》（Champions of Time）：未知作品。



《体感聚会（暂名）》（Motion Party）：可能是一款类似于《马里奥聚会》的多人游戏，以迷你游戏为主。

《射击（暂名）》（The Shoot）：从简单的名称判断，应该是一款射击迷你游戏，有可能会收录到迷你游戏合集中随硬件附赠。

《塔（暂名）》（Tower）：未知作品，可能为迷你游戏。

《痛楚》（PAIN）：将会通过补丁实现全身体感操作。

《花》（Flower）：这款由华人制作人陈星汉制作的游戏完美利用了六轴动作感应特性，如今将通过补丁进化为全身体感操作。

《Hustle Kings》：将通过补丁让玩家以动作模拟方式游玩的桌球游戏。

《High Velocity Bowling》：以补丁方式实现动作模拟的保龄球游戏，玩法可参考Wii同类作品。

《Eyepet》：目前索尼在欧洲大力宣传的PS Eye摄像头同捆大作，明年春通过补丁更新为体感控制的完全形态。

神机情报站

NEWS STATION OF PLAYSTATION 3

新闻透视

NEWS REVIEW

NEWS STATION OF PLAYSTATION 3

超薄PS3首发三周销量突破百万!

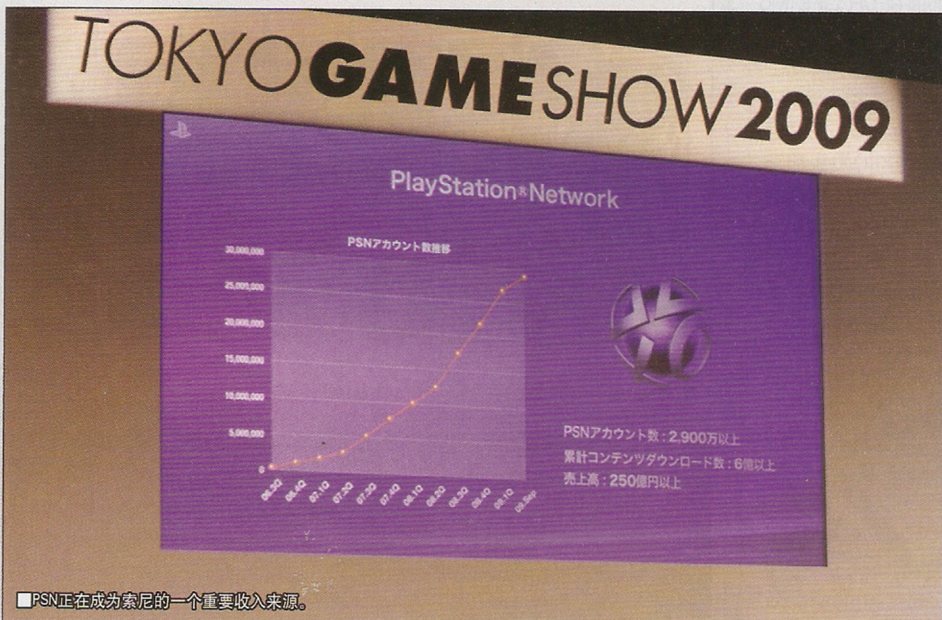
事件回放 “PlayStation平台迎来了15周年，感谢诸位15年来的支持。如今我们仍然在为‘所有游戏在这里集结’的目标而努力！”

平井一夫在这样的开场白中开始了他的TGS 2009基调演讲。他首先列举了一些PS3新形态作品取得的成绩，其中以“创造”、“分享”为全新理念的《小小大星球》目前已经在全球玩家的积极参与下，创造出128万个关卡。平井一夫说：“如果每天玩6小时，365天不停地玩，可以玩29年。”而风靡欧洲的《歌星》通过新歌曲下载的方式一直保持流行，而且也创造了新的收入来源。

平井一夫宣布超薄PS3发售三周内全球销量已经突破100万台。“价格是销售顺利的主要原因，但是光靠价格还不够，富有魅力的软件才是关键。”平井一夫表示年末将会有200多款来自第三方的软件推出。超薄PS3在日本发售前4天，销量超过15万台，创下自从2006年11月11日首发以来的周销量新纪录。在英国，PS3发售后销量达到了前一周的十倍！英国市调机构ChartTrack表示：“超薄PS3首发当周成为了销量冠军，X360、Wii和NDS的销售情况都与前一周持平，超薄PS3超过了这三台主机，销量比约为3：1。”有趣的是，超薄PS3在英国发售当周，PS2的销量也被带动增长了3倍。

网络方面，PSN目前已经在全球58个国家展开，覆盖了12种语言，用户总数达到了2900万，内容下载量超过6亿，销售额超过250亿日元……总的来说，这次公布的数字达到了去年的三倍。以游戏为中心，影视节目、漫画等娱乐内容将逐步充实，平井一夫说：“我们将集业界之力，用充实的内容提供丰富的用户体验。”

SCEJ网络服务部长正田纯二表示，目前PSN在日本的用户数量已经突破300万，并且正在高速持续增加。PSN网络服务的内容也将不断充实，从11月开始，《多罗电视台》的服务与名称都将全面更新，今后每个星期更新一次，每次更新的内容含量都会大大增加。目前PSN在日本的用户数量突破80万，今后会在Home里面开通“索尼足球场”，即使对游戏热情不高的用户也可以在Home中享受到更多样化的娱乐。



■PSN正在成为索尼的一个重要收入来源。



▲从11月开始，《多罗电视台》的内容将会大大增加。



▲为了迎接明年的世界杯，索尼将会在PS3 Home中建造“索尼足球场”。

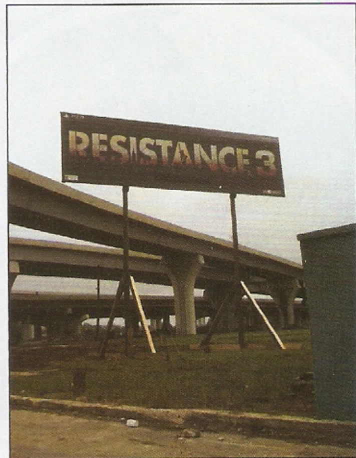
背景解析 超薄PS3在全球各地发售当周，普遍出现了销量增长数倍的报告。不过其主要原因是超薄PS3发售之前，各地商家已经在进行普通版的清仓，供货量很小，玩家也都在为超薄PS3持币待购，因此之前数周的销量降至冰点。不过超薄PS3发售后，其总体销售情况确实非常乐观，不仅超越了X360，甚至超越了Wii。SCEA总裁Jack Tretton日前表示，由于市场反响热烈，今年年末商战期间超薄PS3可能会出现缺货现象。美国零售商GameStop也表示，索尼对PS3的供货“非常吝啬”，每个星期的发货量都非常有限。之前根据台湾制造商的消息，索尼已经将PS3的产量提高到往年同期的两三倍，如今依然如此走俏，可见市场反应确实比预想的还要热烈。

《抵抗3》广告牌现身电影拍摄现场

事件回放 最近有网友在美国路易斯安那州什里夫波特市的荒郊野外发现了一块广告牌，这块广告牌上赫然是《抵抗3》的LOGO。游戏还没公布，广告牌先摆上街头，这还真是闻所未闻。经证实后发现，这块《抵抗3》广告牌所在地其实是电影《洛杉矶之战》的外景地，该片目前即将开拍，预定2011年初上映，届时在电影中估计会给《抵抗3》广告牌几个镜头。既然《抵抗3》的广告将会从2011年初开始投放，那么游戏的发售时间应该是2011年上半年。

“《抵抗》系列”LOGO中的标志性建筑就代表了游戏的舞台背景，而在《抵抗3》的广告牌中可以看到自由女神像，也就是说本作的舞台应该是纽约。曼哈顿的高楼群将成为巨兽们大显神威的绝佳舞台。

背景解析 作为PS3首发游戏之一，《抵抗》曾是初期PS3上最畅销的游戏。2008年11月推出的续作业界评价不低，不过销量大不如前。尽管如此，它的销量还是达到了将近170万套，Insomniac当然不会放弃继续打造第三作的机会。根据Insomniac通常两年一作的游戏开发周期，《抵抗3》本来应该是2010年底发售，不过Insomniac可能试图多花点时间，用大幅进化的新作为三部曲划上完美的句号。





PS3游戏将全面迈向3D时代

事件回放 15年前发售的PS引领游戏业迈向了3D时代，现在PS3将会进入另一个“3D时代”——这将会是一个立体成像的真正3D化世界。索尼在柏林的IFA消费电子展中宣布，2010年开始，PS3上将会有三维立体游戏推出。这些游戏不需要使用特殊的电视，只要戴上使用特殊镜片的眼镜即可。更加令人期待的是，索尼表示通过固件更新后，“将会让现有的游戏全部具备立体成像效果”。另外索尼也将从明年开始推出特制的3D液晶电视。索尼CEO霍华德·斯金格说：“今天3D显然正在进入大众市场，就像几年前的高清电视一样，前方还有很多问题没解决。但3D的列车已经走上正轨，我们索尼已经准备好把它开回家。”

索尼发言人表示，对于以软件更新的方式让已有的PS3游戏实现3D化，他们目前正在“进行技术调查”。这位发言人表示，由于很多游戏使用的引擎技术非常独特，因此可能会有一些游戏无法通过软件更新实现3D化。

背景解析 索尼由于在液晶电视技术方面起步较晚，实力落后于三星，因此索尼一直在寻找新的技术突破口使其重新引领电视技术新潮流。立体成像技术就是一个主要突破点。霍华德·斯金格在今年初的消费电子展中将立体成像技术作为主要宣传重点，之后也一直在高唱3D口号，表明了索尼全力推广立体成像技术的决心。已经为索尼赢得光碟格式之战的PS3将再次肩负起推广立体成像技术的使命，不过这对于玩家来说应该都是好事一桩，立体画面将会让玩家的游戏投入度大增，为PS3游戏增添魅力。

《最终幻想XIII》年底王者降临，关联产品全面推出

Square Enix于9月份为《最终幻想XIII》召开了盛大的发售日确定说明会，宣布该作将于12月17日在日本上市，定价为9240日元。同日还将推出该作与PS3本体同捆的套装。该套装名为“PS3最终幻想XIII闪电版”，除了机身绘有游戏主角闪电的图案外，这款超薄PS3本身内置250GB硬盘，游戏与主机同捆售价为41600日元。

SCE社长平井一夫出席了发布会，他表示“PS系列主机的历史是与《FF》一起走过来的”，今后将会与SE再次形成亲密的组合，为年末商战注入强大活力。导演鸟山求表示，《最终幻想XIII》是以“RPG的未来形态”为概念而开发，有着美丽的画面和令人感动的剧情。游戏中大量使用了气势恢弘的交响乐，在海外组织了一个超过100人的管弦乐队为本作录制音乐。本作的主题曲和插曲由FOR LIFE MUSIC ENTERTAINMENT公司旗下艺人菅原纱由理演唱，作曲填词都是由她本人完成，歌词方面参考了游戏的主题，围绕奇迹、永远、梦、愿望等关键词。在《最终幻想XIII》发售期间，各种关联产品将同步上市，包括与三得利公司合作推出的主题饮料“FINAL FANTASY ELIXIR”，根据游戏中的回复道具ELIXIR制作，是一种可以补充能量的功能饮料。





■《最终幻想XIII》的主题饮料“FINAL FANTASY ELIXIR”。

背景解析 截至9月初，《最终幻想XIII》的开发度已经达到了90%，游戏内容基本已经制作完毕，剩下的只是一些后期调整工作，年内发售的目标应该不会有差池。平井一夫在发布会中的露面表明了索尼将投入巨资帮助SE进行宣传推广的立场，这可能也是索尼能够保住日版《最终幻想XIII》免于跨平台的主要原因之一。

平井一夫所率部门季度亏损达588亿日元！

事件回放 今年初，索尼成立了网络化设备部，该部门凌驾于索尼多个子公司之上，统领与网络化有关的各种产品，其负责人正是SCE社长平井一夫。由于SCE也归属于该部门，因此今后索尼集团进行财务计算时，将SCE的收入状况也并入该部门，不再对SCE进行单独结算。10月30日，索尼宣布其网络化设备部在截至9月底的财季中出现了588亿日元(6.54亿美元)的亏损。虽然整个索尼集团的表现非常出色，但是受到网络化设备部的影响，该季度的集团亏损额为2.92亿美元。



7～9月份，PS3的总出货量为320万台，PSP出货量为300万台，PS2为190万台。截至2009年9月末，PS2总出货量为1.4亿台，PS3为2702万台，PSP为5590万台。虽然上半财年PSP的出货量从去年同期的690万台降低到430万台，但索尼表示下半财年PSP go发售之后，会实现销量的大幅增长，因此本财年的PSP出货量预计可以达到1500万台，高于去年的1410万台。上半财年PS2的出货量为350万台，预计本财年出货量为500万台。

上个财季，PS3的游戏销量为2390万套，来自PS3的游戏软件权利金收入开始成为SCE的主力。PSP该季度游戏销量为1290万套，PS2为1110万套。PSP游戏软件累计销量为2.279亿套，PS3为2.136亿套，PS2为15亿套。索尼预计本财年PS系主机的游戏总销量将会达到2.4亿套。

财报解读 平井一夫曾经表示，本财年的首要目标是实现SCE部门的扭亏为盈，然而第二财季财报却令人大失所望，单季度588亿日元的巨额亏损令人触目惊心。不过这个亏损额可能包含了网络化设备部中其他部门的亏损。尽管如此，第二财季SCE应该确实是存在较大幅度的亏损，其原因在于七八月份是PS3的清仓阶段，因此主机销量很低，而且还采取了降价促销的手段。此外，索尼还要为筹备超薄PS3和PSP go的首发花费大笔资金，这也是出现巨额亏损的主要原因。不过下半财年PSP go发售后预计将会带来相当可观的利润，而PS3的大作潮也从10月份开始全面袭来，大作带来的丰厚销售收入以及权利金收入有望令SCE摆脱亏损局面。

《GT赛车5》确定于2010年3月发售！

事件回放 在SCEJ的TGS新闻发布会中，除了PS3体感控制器的发售消息外，最令人振奋的是《GT赛车5》的发售时间终于确定。Polyphopny Digital社长山内一典宣布，《GT赛车5》将于2010年3月发售。山内一典说："我也迫切地希望游戏能够尽早发售，但是为了确保《GT赛车》的规模与品质，这个已经是最短的时间。"山内一典还表示，他的目标是实现《GT赛车5》的全球同步首发。

山内一典确认，《GT赛车PSP》与《GT赛车5》之间将会有很多联动要素，例如玩家在PSP版中获得的赛车将可以在PS3版中使用。因此山内一典说，如果你想要在《GT赛车5》发售的第一天就有很多车可用，可以一边玩《GT赛车PSP》一边等待《GT赛车5》的发售。《GT赛车5》收录的汽车数量将会达到950辆以上，赛道总共70条，分布于20多个地区。游戏采用了全新的物理引擎。



背景解析 《GT赛车5》一直被认为是发售日遥遥无期的"雾件"，这次发售时间的确定有些令人意外。索尼刚刚推出了《GT赛车PSP》，相隔半年就紧接着推出《GT赛车5》，这让一直埋怨Polyphony效率太低的玩家对其完全改观。不过根据日刊情报显示，截至2009年9月，《GT赛车5》的完成度只有65%，Polyphony能否在剩下的半年时间里完成余下35%的开发工作？这多少令人有些担忧。

新品亮相 GAME DEBUT

NEWS STATION OF PLAYSTATION 3

Inversion

发行商 | NBGI　预计发售时间 | 2010年

日本的游戏发行商近年来不断与欧美合作，都在寻找欧美有实力的游戏开发商制作迎合海外市场的游戏作品，其中NBGI是较早进行相关合作的厂商。最近NBGI公布了一款面向欧美的动作射击游戏新作《Inversion》，它的开发商Saber Interactive之前制作了大受好评《时空飞梭》(TimeShift)。



这是一款第三人称视点的动作射击游戏，强调多人协作。游戏讲述在近未来，人类已经被外星种族Lutadore征服。入侵者们带来了能够操纵重力的设备。这种武器的出现破坏了地球的力场，将某些地区变成了无重力状态的特殊地带。

本作给人的第一感觉是有点像《无名英雄》，玩家可以操纵场景中的巨大物体为其所用，不同之处在于，本作中玩家并非依靠取电能力，而是通过手臂上搭载的一种特殊装置，它能够自由操纵重力，像隔空取物一样将巨大的重型物体轻而易举地"抓到"面前，当作掩体使用。你也可以将敌人面前的掩体直接掀飞，而较小的物体可以变成高速射出的子弹。本作使用了最新的Havok Destruction引擎，场景具有极高的可破坏程度，利用操纵重力的能力，几乎可以为所欲为。



战神Ⅰ+Ⅱ 收藏版

发行商 | SCE 预计发售时间 | 2009年11月17日

本作定价为39.99美元，其中收录了PS2末期最强大作《战神》与《战神Ⅱ》。并且这两款发挥PS2性能极限的游戏将会升级为1280×720的解析度，帧率达每秒60帧，并加强抗锯齿效果。两款游戏都会有PSN奖杯供玩家挑战，并且提供了下载码，可以从PSN上下载《战神Ⅲ》的试玩版。这两款游戏的高清化重制由德州奥斯汀的Bluepoint Games负责。

《战神Ⅰ+Ⅱ 收藏版》很可能是索尼的一个试探性作品，由于超薄PS3无法兼容PS2游戏，今后经典的PS2名作也许会通过高清化重制的方式登陆PS3，同时也可以成为对新作预热的一种宣传方式。目前Konami与Capcom已经表示很有兴趣在PS3上推出其PS2经典游戏的高清BD版。



星之海洋4 国际版

发行商 | Square Enix 预计发售时间 | 2010年2月4日



为了改变X360在日本的低迷状态，微软花钱获得了不少日式RPG的独占权，不过大多只有一年的合同期。由于这些游戏销量都不高，因此在合同期结束后推出PS3版就不足为奇了。在《薄暮传说》等游戏相继移植PS3之后，又一个X360独占RPG大作将会在PS3上推出完整版。PS3版《星之海洋4 国际版》与SE以往的"国际版"游戏一样，将会收录英语和日语配音，提供了日、英、法、意、德、西六国语言的字幕。本作在菜单上也有一些变化，增加了新壁纸和CG插画。战斗方面有一些细微变化，例如按Start键可以切换攻击目标。

白骑士物语 光与暗的觉醒

发行商 | SCE
预计发售时间 | 未定


■本作显然采用了与前作相同的游戏引擎。

《白骑士物语》是PS3的第一款独占RPG大作，不过由于Level-5当时是刚开始摸索PS3的RPG制作，存在诸多经验不足的缺憾。现在已经积累丰富经验的Level-5将为我们带来更完善的续作。

本作的故事发生在前作一年后，反派角色格拉泽建立了新生伊修列尼亚帝国。而原本存在的巴朗多尔王国、自由都市格利德、魔法国家弗利亚都出现了严重的危机。现在的雷纳德已经成长为一名骑士，这回他的目标将从拯救公主变为拯救世界！本作的故事一开始，就会来到前作中没有出现过的魔法国家弗利亚。弗利亚是弗利亚地区的惟一国家，它拥有发祥自精灵信仰的东方文化背景，与之前整个世界的西方文化与很大不同。本作在系统上最大的变化是从4人组队变成6人组队。



尼尔 伪装者

发行商 | Square Enix
预计发售时间 | 2010年

Square Enix在E3展期间公布了一款面向欧美开发的动作游戏《尼尔》，开发商是曾经开发了《龙背上的骑兵》的Cavia。在TGS期间，SE宣布其实《尼尔》的PS3与X360版是两款完全不同的游戏，PS3版名为《尼尔 伪装者》。

本作的主角尼尔是一个个性耿直、内心温柔的青年，为了患上黑纹病毒绝症的妹妹而开始了战斗之路，他的对手是占领人类世界的漆黑魔物。在游戏中，玩家将会体验到华丽的剑术战斗，不仅尼尔的能力会在反复的战斗中逐渐成长，武器也会有形形色色的转变。除了尼尔外，目前已知还有一位"阴阳人"凯宁，她的左半身被魔物侵蚀，这使得她同时具备了两种性别。她使用的是二刀流，杀伤力很大。



超级街头霸王Ⅳ

发行商 | Capcom 预计发售时间 | 2010年春



为"《街头霸王》系列"推出各种改良版本早已是Capcom的老传统，《街头霸王Ⅳ》当然也不会例外。Capcom宣布将于2010年春季推出《超级街头霸王Ⅳ》，首批公布了其中的3名新角色，其中最受关注的当属韩国女选手茱莉。她非常好斗，喜欢挑衅对手。制作人小野义德表示，很久以前就有韩国玩家问为什么没有韩国角色，这次就是让他们得尝所愿。另外两名"新角色"其实是系列作中的老面孔，分别是印第安的飞鹰(T Hawk)和牙买加的迪杰(Dee Jay)，他们都是来自《超级街头霸王Ⅱ》的角色。

新闻大杂烩 VARIETY NEWS

NEWS STATION OF PLAYSTATION 3

数字串烧

600万 Square Enix社长和田洋一在路透社的采访中宣布，《最终幻想XIII》的全球销量目标为600万套以上。

《最终幻想XIII》从9月初开始接受预订，日本玩家的反应非常热烈。亚马逊日本分公司透露，各大零售商早已开始向Square Enix进行该作的订货报数，而亚马逊得到的货源目前已经全部被玩家订购一空，目前亚马逊已经停止接受预订，除非SE将他们的供货配额提高。据日本市调机构Media Create估计，《最终幻想XIII》在日本的销量应该在200万套左右。这个数字低于《最终幻想X》，因为该作发售时PS2在日本的装机量为500万台，而《最终幻想XIII》发售时日本的PS3装机量预计只有400万台左右。



1亿 EA宣布"《极品飞车》系列"全球累计销量已经突破1亿套。这是继《马里奥》、《口袋妖怪》和《模拟人生》之后，全球第四个突破一亿套销量的游戏系列。

《极品飞车》自从1994年在3DO主机上诞生以来，历时15年，总共推出了15款游戏，涵盖14个平台，共为EA创造了27亿美元的销售收入。EA表示《极品飞车》历史上销量最高的一款游戏是《极品飞车 头号通缉》，其各机种总销量高达1600万套。不过这几年该系列销量大幅降低，今年的最新作《极品飞车 变速》在美国发售首月各机种总销量只有30.9万套。鉴于此，EA将会继续对该系列进行改革，《火爆狂飙》开发商Criterion将会负责开发未来的《极品飞车》新作。

100万 10月14日Koei Tecmo召开了新闻发布会，宣布将于2010年推出PS3/X360动作游戏新作《北斗无双》。Koei Tecmo社长松原健二表示，他希望《北斗无双》在日本国内能够达到百万以上的销量，而且该作也做好了海外的销售计划。看来《北斗无双》对Koei Tecmo来说是比《真·三国无双》正统续作更加重要的作品。投资者也对该作的前景非常看好，游戏公布后，Koei Tecmo的股价暴涨了17%。



流言蜚语

PSN将收录所有PS2游戏？

9月下旬美国世嘉FTP站点泄漏了一批机密资料，这些资料来自世嘉与SCEA之间于8月5日召开的一个内部会议。虽然FTP中的资料很快被移除，但还是被网友发现。资料显示，世嘉将为PS3体感控制器提供一批数量不少的作品，例如《VR网球》等非常适合该控制器的游戏。另外，世嘉的伦敦奥运会官方游戏预计也将会对应PS3体感控制器。

除了体感控制器外，会议中还提到了世嘉与SCEA之间的其他一些合作项目。例如《异形大战铁血战士》可能会在PS Home中开放一个区域，而且可能会推出同时收录蓝光电影版与游戏版的混合蓝光碟。

在世嘉的这份泄密资料中，还有一个非常令人期待的信息：索尼正计划在PSN上提供所有的PS2游戏，通过PS2模拟器的方式在PS3上运行。而且世嘉也有可能在PSN上提供DC游戏，由索尼决定购买其中多少款游戏的独占权，如果索尼花钱购买足够多的DC游戏独占下载权，世嘉将会与索尼共同出资宣传。另外，世嘉还计划推出一个《索尼克周年纪念版》，利用蓝光光碟的大容量优势，收录至今为止的所有索尼克游戏。

对于以上"泄密资料"，索尼与世嘉官方均未发表评论。

《FF》新作重生？

英国著名游戏业界网站GI.biz报道，不久前业界广泛流传由瑞典GRIN工作室开发的《最终幻想》新作并未难产，Square Enix已经成立了一家新工作室继续这款神秘新作的开发。据称2008下半年，SE将某《最终幻想》开发项目交给GRIN工作室制作，其开发代号为"堡垒"(Fortress)。然而在该作开发了6个月后，SE认为质量没有达到其预期的标准，因此不再委托GRIN开发。GRIN被剥夺了这款《最终幻想》新作的开发权，就相当于被斩断了一个重要资金来源，这被认为是GRIN破产的主要原因之一。



神机短消息

■《最终幻想XIII》制作人北濑佳范表示，他们正在考虑于游戏发售后提供下载内容，可能添加一些新地区、道具或敌人，但不会扩张剧情与游戏系统，《最终幻想XIII》正式版将会是一款完整的游戏。

■Square Enix宣布，《使命召唤 现代战争2》日版将由其代理发行，预定于今年冬季在日本发售。SE还计划将《使命召唤4 现代战争》以廉价版的方式于日本重新发行。

■SCE宣布在PS3上推出《战神》两作高清版合集后，Capcom曾表示有意仿效，最近Capcom美国市场部的Christian Svensson表示，他们有可能将PS2的三部《鬼泣》以合集的形式在PS3上推出。

■《潜龙谍影4》制作人今泉健一郎透露，小岛秀夫曾经尝试为《潜龙谍影4》设计专用控制器。他说："我们尝试过使用电冲击波，安装一个脉冲读取器……我们还尝试过设计一种独特的手柄，能够感应玩家握住手柄时的力度。我们尝试了很多方案，连可变形的手柄都想过。"

■Koei Tecmo宣布将推出《真·三国无双Online》的PS3版，预定2010年发售。



■上田文人透露，《ICO》、《汪达与巨像》这两款PS2名作很有可能会移植PS3。在TGS期间上田文人接受媒体采访时说："下周我打算就移植的可行性问题与公司的人进行商讨。"

■"《如龙》系列"制作人名越稔洋表示，目前他有一款《如龙》之外的完全新作正在开发中。

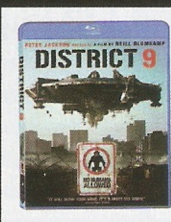
■Enterbrain社长浜村弘一最近在某协会的演讲中预测，12月份《最终幻想XIII》的销售将会为PS3增加50万新用户。《最终幻想XIII》的PS3同捆套装将会成为PS3销量的起爆剂。

■最近《GT赛车》制作人山内一典在奔驰公司的一段宣传片中出现，当他在介绍《GT赛车5》中收录的奔驰SLS AMG跑车时，拿出了该作的包装盒样品，其中赫然有3张光碟，分别是红色、蓝色和黑色，这是否意味着《GT赛车5》使用了三张蓝光碟呢？要知道一张单层蓝光碟容量就有25GB，双层容量达50GB，即使只是三张单层蓝光碟，其容量也有75GB！



■有消息称，Square Enix的日本总部计划裁员200～300人，SE并未就此发表评论，如果消息属实，这将成为SE多年来最大规模的一次裁员行动。

■索尼电影公司宣布，12月29日发售的蓝光电影《第九区》中，将会赠送《战神III》的试玩版。



■Tecmo宣布将会在11月14日召开的Jump Festa期间公开一款新作。

■Insomniac高级社区经理James Stevenson表示，两三年后人们才会看到PS3的真正性能潜力。

王者归来

这些年PS3给索尼造成了几十亿美元的亏损，平井一夫却官运亨通，从SCEA总裁晋升为SCE总部社长，之后又继续升为SCE首席执行官，并当上索尼集团副社长，为霍华德·斯金格手下“四个火枪手”之一。在这四人中，又以平井一夫最受斯金格器重。作为斯金格的得意门徒，在美国住了将近20年的平井一夫把英语说得和母语一样顺溜，在日本索尼的最高管理层中，唯有平井一夫能够与斯金格毫无语言障碍地高谈阔论，他的经营理念也和斯金格十分相似。在斯金格心目中，平井一夫是索尼下任社长的最佳人选。不过东京总部方面更希望掌管索尼电子事业的吉冈浩成为未来的索尼社长，电子事业才是索尼的根本，索尼的老臣子们始终对斯金格与平井一夫大力倡导的软件与网络事业充满不信任感。

路透社专栏作家山内桂也认为，平井一夫能否坐上索尼集团社长之位，关键在于能否打倒任天堂。短期而言这似乎是天方夜谭，不过并非毫无可能。超薄PS3发售后，任天堂以降价5000日元、《Wii Fit Plus》等实施阻击，仍然无法将PS3从日本家用机销量榜首上逼退。12月后PS3有《最终幻想XIII》坐镇，Wii几乎没有反超的可能。在PS3发售的第四个圣诞商战里，索尼有望获得一场真正的全面胜利。

文 Lancer　编 星夜　美编 一刀

索尼的乱世

软件带来的利润已经使整个PS3业务进入盈利阶段。

CRITICISM OF PLAYSTATION 3

“现在索尼已经没有直言进谏之人，最高层周围尽是些溜须拍马之辈！”

——摘自索尼内部某“檄文”

2009年10月初，《周刊东洋经济》获得了一份从索尼流出的内部“檄文”。该文以“索尼已沦为普通会社”为名，洋洋洒洒6000多字，归结了当前索尼存在的危机。这篇文章的作者是在索尼创业期为随身听等关键产品做出重大贡献的某位高权重人士。自夏季以来，该文以电子邮件的形式在索尼社内广泛传播，多数关系者对文中观点表示赞同。该文作者认为，索尼危机的根源正是霍华德·斯金格本人。电子产品业务在索尼集团销售额的70%，索尼的改革方向应该是强化其核心电子产品业务，而斯金格掌权后，却提出以软件和网络为未来方向，削弱了索尼的硬件技术实力，失去了曾让索尼引以为傲的工程师精神。索尼的硬件派势力曾于去年末试图借金融危机造成的困境向斯金格发难，逼迫其退位，但在今年初，斯金格不但没有退位，反而踢走了中钵良治，又为自己扶持了“四个火枪手”，大小权力揽于一身。早在2005年斯金格就任时，就已经废除了索尼的顾问制，将索尼的老顾问们全部扫地出门，如今索尼几乎成为斯金格的独裁帝国。

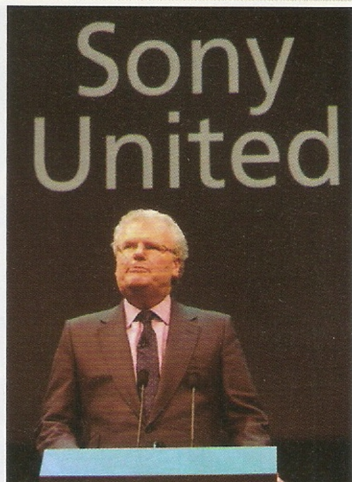
索尼内部硬件派与软件派之争由来已久。软件派认为硬件派顽固不化，硬件利润趋薄，未来将成为夕阳产业；硬件派斥责软件派不务正业、牺牲了索尼的核心竞争力。从十几年前出井伸之担任社长开始，软件派势力占了上风，硬件派认为索尼就是从那时开始失去了打造热门产品的实力。如果不是还有个PlayStation，索尼硬件派的控诉几乎完全可以成立。

SCE是索尼的一个特殊部门，它是索尼硬件派与软件派的交汇处。PS之父久多良木健是索尼典型的硬件派领军人物，但PS却是一部靠软件盈利的硬件，在很长一段时间里，它担负着索尼集团盈利的希望。硬件派的久多良木健也将软件与网络视为索尼的未来方向。斯金格要化解索尼硬件派与软件派之间的明争暗斗，实现“Sony United”的目标，SCE是一个关键。所以斯金格向平井一夫委以重任，使其成为软件派的代表。平井一夫正是檄文中暗指的“溜须拍马之辈”，自接替久多良木健以来，他忠诚地执行斯金格的旨意，从PSN的发展方向到PS3的降价日程，都贯彻了斯金格的全局指挥。只有平井一夫能够真正领会斯金格的战略思想：他的目标是通过网络与配套软件提高索尼的硬件价值，使其成

为索尼电子产品的核心竞争力，这在某种程度上可以说是借用了游戏产业的经营模式。但索尼的硬件工程师们却将斯金格的战略信号解读为"要让软件凌驾于硬件之上"。

上财年索尼集团出现了989亿日元的14年来首次净亏损，索尼预计本财年净亏损额将加大到1200亿日元。如果今年圣诞商战期间索尼没有出现明显的经营好转，斯金格可能不可避免地要遭到董事会的弹劾。年初开始斯金格通过集权方式强制推行其改革计划，这是破釜沉舟之举，斯金格已经没有时间苦口婆心地向保守派解释他的改革方案，在非常时期就要用非常手段。

PS3是斯金格稳定民心、证明其改革方向的关键，游戏产业的2009年末商战时刻牵动斯金格的神经。SCE能否在这一财年里实现盈利将决定斯金格能否推进到下一个改革阶段。斯金格4年前已经在高唱"高清价值链"的口号，但迄今为止，"高清"给索尼造成的伤害远多于利益。索尼赢得了次世代光碟之战，却因为让PS3承担蓝光的负担而输掉了家用机龙头宝座，造成了数十亿美元的亏损。旧金山技术分析家Rob Enderle说："如果他们输掉了光碟之战，也许日子会更好过，因为它造成的损失实在太大。"受金融危机影响，高清业务推进缓慢，蓝光的普及速度不及预期，至今还没有给索尼带来明显的效益。而已经贴钱无数的PS3已经开始产生利润。平井一夫说，PS3硬件业务仍然亏损，但软件带来的利润已经使整个PS3业务进入盈利阶段。根据iSuppli的估算，超薄PS3虽然售价降低100美元，但应该仍有小幅盈利。硬件业务之所以仍在亏损，可能是计入了广告推广等费用。索尼从9月初开始对超薄PS3进行了规模空前的广告轰炸，市场活力被完全激化，PS3销量全面超越X360与Wii，10月之后《未知海域2》、《最终幻想XIII》等次世代巅峰大作接连上市，明年春季将有《GT赛车5》、《战神III》等超大作发动第二波进攻，下半财年PS3的攻势将连绵不绝，确保将SCE扭亏为盈。平井一夫充满自信地对路透社说："年内的黑字化目标已经胜利在望……"



▲斯金格爵士的目标是团结，但索尼内部目前仍处于乱世。

圣战

PS3在欧美生龙活虎的同时，日本更出现一边倒的局面。

CRITICISM OF PLAYSTATION 3

2009年10月13日发售的《未知海域2》如平地惊雷炸响业界。虽然玩家对该作的高素质都有所准备，但实际成品仍然将玩家淹没于层出不穷的惊喜之中。游戏发售后获得了36家媒体的满分评价，Gamerankings统计平均得分为96.34，在历史总评分榜中排名第六，是迄今为止评分最高的PS3独占游戏，也是2009开年以来得分最高的游戏。与9月份发售的《光环3 天降神兵》相比，《未知海域2》完全是另一个时代的产物，人们开始意识到"PS3性能高于X360"并非索尼一厢情愿的宣传措辞。《未知海域2》在高清游戏发展史上是一个具有里程碑意义的作品，为次世代游戏树立了新的标杆。游戏发售当天，美国各地的玩具反斗城、西尔斯等均出现售罄报告，据统计其首周销量为83.6万套，在当周全球游戏销量榜中遥遥领先。由于媒体评价之高超乎想像，事先并未关注本作的玩家也跟随潮流，对媒体众口一词的"次世代最强画面"一探究竟。《未知海域2》发售后第二周仍未有退烧迹象，亚马逊网站的游戏类产品畅销榜中，该作仍长期保持前三名，与火爆预订中的《现代战争2》齐头并进，甚至超越《新超级马里奥兄弟Wii》。10月最后一周更是西方传统年末商战的开始，《未知海域2》的热度当可得以保持。VGchartz网站的SCE第一方游戏系列人气调查中，《未知海域》已经超越《GT赛车》与《战神》成为索尼的最受欢迎第一方游戏系列。除个别偏门游戏外，Gamerankings平均得分95以上的游戏中，销量几乎全部都在400万套以上。《未知海域2》最终销量将极有可能与《潜龙谍影4》看齐。

微软显然低估了索尼为这一轮反击圣战筹备的军力，8月末开始微软仅通过精英版降价100美元仓促应战，销量提升幅度有限，并未恢复至去年同期水平，在微软的主场美国，X360同样落后于PS3。精英版X360是面向核心玩家的机型，原本利润率就较高，即使降价100美元其性价比仍远不如超薄PS3。X360的核心玩家层已几近饱和，不仅精英版降价难以起到销量催化作用，其呼风唤雨的超大作也在褪去曾经的"光环"。9月下旬发售的《光环3 天降神兵》两周销量达250万套，但由其带动的X360销量增幅却可以忽略不计。微软无奈将X360售价再度限期下调50美元，仍然无济于事。进入10月之后，PS3在美国的平均周销量始终领先于X360。在欧洲PS3销量稳定保持于X360的两倍以上。11月之后将会是第三方跨平台游戏的天下，PS3与X360的游戏阵容基本相同，目前的二者格局将会长期保持，PS3在年末商战期间战胜X360基本已成定局。明年春季之后，索尼集结了更强的兵力，《GT赛车5》与《战神III》可轻松战胜只有《分裂细胞 断罪》勉强撑场面的X360。之后PS3体感操作系统将在大作簇拥中上市，抢先Natal一步主导高清动作感应市场。



■《未知海域2》抬高了次世代的游戏水准。

PS3在欧美生龙活虎的同时，日本更出现一边倒的局面。往年X360在日本靠的是RPG大作支撑年末商战，今年再也没有拿得出手的RPG，游戏销量也被打回原形，在每周5000台以下苟延残喘。曾锐不可挡的Wii也已是强弩之末。2009下半年，任天堂为改变上半年的颓势而安排了绵密的大作攻势，从《Wii Sports 运动胜地》到《怪物猎人3 tri》再到《Wii Fit Plus》，任天堂投入的兵力较2008上半年有过之而无不及，为应对超薄PS3的降价效应，任天堂还将Wii的售价下调了5000日元。而这一连串的强攻换来的仍是每周两三万的销量，PS3始终保持小幅领先。年末商战期间将出现《新超级马里奥兄弟Wii》与《最终幻想XIII》的对垒，前者是长卖型，后者是集中热卖型，以年末商


■《最终幻想XIII》为PS3在日本的年末商战提供了保障。

战为时间范围，后者胜算更大。Wii的第三方势力还有《FFCC水晶使者》、《战国无双3》、《圣恩传说》等一线游戏，但之前《怪物猎人3 tri》的值崩已经为这些后来者敲了警钟。其中《圣恩传说》对Wii的负面影响也许会比正面作用更大，这款在《最终幻想XIII》一周前发售的RPG正好可以用来证明RPG类型从标清到高清的飞跃式进化，面对两款同时期发售、产品价值却相差如此悬殊的游戏，很难想像Wii的RPG玩家们会继续对高清画面无动于衷。

PS3长期反超Wii的局面正在让日本第三方们闻风而动，PS3时而出现的惊喜让他们心痒难耐。《薄暮传说》PS3版首周销量超过22万套，一款移植作竟创下系列近年来的最佳销量成绩，可见PS3玩家们被长期压抑的购买力有喷薄而出之势，尽早为PS3开发诚意之作有可能得到令厂商惊喜的回报。NBGI下一阶段将把"《传说》系列"大举转向PS3几无悬念。

Koei Tecmo于8月份宣布Wii独占《战国无双》全系列，表面上正全面支持任天堂，但迄今为止无论是Koei还是Tecmo，在任天堂主机上受的伤远多于得到的好处。Koei最怀念使其功成名就的PS2时代，可惜"《无双》系列"是无可奈何花落去，逝去的芳华怕是找不回来了。《战国无双3》虽然给了Wii，Koei Tecmo对其并不抱多大希望，宣传上漫不经心，制作方面也缺乏创新热情。正在深度改造中的"《真·三国无双》系列"与向外围发展的新无双才是Koei Tecmo的主力。《真·三国无双Online》低调宣布推出PS3版之后，《北斗无双》高调公开，豪华的制作阵容与KT社长松原健二"国内目标100万"的豪言让人感到了Koei久违的活力。《北斗无双》虽是PS3/X360跨平台游戏，但日本国内的销量目标显然都放在了PS3的身上。KT社对PS3复苏的信心可见一斑。

后发制人

当X360的独占游戏阵容越来越力不从心时，PS3开始后发制人。

CRITICISM OF PLAYSTATION 3

超薄PS3与《最终幻想XIII》是日本第三方信心回归的两大主因，降价、新机型与超级大作是提高主机销量的三大法宝，PS3在2009年末商战里同时使用了这三宝，为第三方清楚指明了未来的业界趋势。SE这位龙头的表率作用也为其他第三方壮了胆。从《最终幻想XIV》独占到《星之海洋4 国际版》，SE不断为PS3的2010年大计添砖加瓦。过去索尼也酝酿过几场大型反击战，包括2007年末围绕40GB版的振兴计划、2008年中以《潜龙谍影4》为核心的大作强袭，但每次都在短暂的风头过去之后复归平静，还没来得及调动第三方的热情就被打回原形。但这一场仗却与以往不同。PS3售价已经被控制到3万日元以内，阻碍PS3发展的最大绊脚石已经被踢走，接下来只需要保持稳定的大作供应就可以将销量维持于高位。索尼已经为2010年筹备了充实的大作数量，从春季开始相继有《MAG》、《星之海洋4 国际版》、《战神III》、《GT赛车5》、《如龙4》、《生化危机5 导演剪辑版》、《量子论》、《最终幻想XIV》……当X360的独占游戏阵容越来越力不从心时，PS3开始后发制人。

在次世代战争初期，微软为了以最快速度获得最多的优质独占大作，采取了出资援助第三方发行商与开发商的方式。2006～2008年，微软的这一策略使X360游戏阵容完全压倒了PS3。但这种向第三方贴钱的方式很可能会导致最终竹篮打水一场空。由于对外部投资过多，微软内部的游戏开发实力长期无法得到成长。自称"改无可改"的《极限竞速3》落了个贻笑大方，Turn10工作室的实力显然完全无法与Polyphony Digital抗衡。Rare工作室至今仍无建树，唯有Lionhead总算给微软游戏工作室留了点面子。微软收买第三方的战略捷径开始呈现负面效应，与Epic签署的《战争机器》独占协议仅签到第二部，如果索尼肯出钱，完全有可能让《战争机器3》登陆PS3，将微软狠狠羞辱一番。BioWare被EA收购后，也为《质量效应》未来降临PS3创造了可能。微软借坂口博信之力打造的《蓝龙》与《失落的奥德赛》也没了下文，而Bungie出走、Bizarre Creations被Activision收购后，《光环》与《世界街头赛车》的未来也不容乐观。微软向第三方借兵打赢了初期战争，却透支了自己的未来。当第三方完全走上跨平台之路，第一方的实力将决定其市场地位。索尼一开始走的就是自强之路，虽然开发独占大作的速度较慢，但经过这几年的积累，如今已枝繁叶茂，旗下实力级工作室如Polyphony、顽皮狗、Santa Monica、Insomniac、Sucker Punch、Team ICO、Zipper Interactive、Evolution、伦敦工作室等都可独当一面。

作为索尼第一方的旗舰，《GT赛车5》就像索尼的马里奥，它的发售之日就是PS3下一次井喷之时。《GT赛车5 序章版》迄今已销售400万套，其中欧洲就占了233万。照此趋势，《GT赛车5》有望续写千万套的神话。虽然目前Wii在欧洲仍大幅领先于PS3，但《GT赛车5》如果能在明年春季驶向欧陆，PS3超越Wii也不无可能。平井一夫将2009财年扭亏为盈作为当前的头号目标，2010年春的大作集结就是为了这一目标而准备的业绩冲量行为。为了索尼最高层的期待，山内一典想必已经在率领他的组员们日夜不停地为2009年3月31日之前完工而苦战。在目前已知的任天堂战略部署中，2010年春季Wii的


■华丽的《GT赛车5》，实力无可置疑。



大作不多，微软也粮草不足，这正是PS3一马当先，号令群雄的良机。

超薄PS3发售后，用3个星期的时间卖掉了100万台，销售速度之快超过了索尼的乐观预期，工厂里开足马力生产也无法满足市场需求。SCEA总裁杰克·特雷顿向玩家友情提醒：按照当前的势头，超薄PS3很可能在圣诞商战期间卖到缺货。自9月份以来，PS3的销量一直保持在去年同期的两倍左右，而X360与Wii都有不同幅度的下跌。此消彼长之下，PS3的市场份额迅速扩大。PS3从发售初期的贵族机变成如今的最高性价比主机，对价格敏感的次世代主机潜在用户们纷纷出手。超薄PS3在北美的新广告主题是"It Only Does Everything"，强调其优秀的性价比。这场广告运动的覆盖规模已经超过了以往任何一年。SCEE透露，年末商战期间索尼为PS3在欧洲划拨的广告预算高达1.34亿美元。SCEA并未透露北美的广告预算，不过根据以往的经验北美的广告规模应该与欧洲相当。加上日本的广告预算，索尼今年为PS3投入的年末商战广告预算应该超过3亿美元！这才是PS3硬件业务仍处于亏损的主要原因，因为在每一部主机的成本中，向来分摊了不菲的广告费。在任天堂，广告费在其运营成本结构中所占比例更高。要创造潮流，广告费是一笔无法节省的重要开支。

PS3的新广告围绕其网络、蓝光等多样化功能，SCEE英国营销主管Alan Duncan说："PS3在发售两年后，终于开始实现其全部潜能。它正在跨越游戏，而游戏正在跨越光碟。"两年前平井一夫在TGS基调演讲中宣布将PS3的市场定位从无所不能的"多媒体超级计算机"转为"游戏机"，赢得业界一片掌声。两年后，PS3又变回多媒体怪物，令人担忧索尼又要开始不务正业。不过时移世易，两年前的错误定位反而适合如今的宣传策略。游戏机的发展初期完全是依靠核心玩家的消费力推动，专注于游戏机的定位才能获得核心玩家的认可。而如今绝大多数核心玩家已进入次世代，市场的争夺正在轻度玩家与非玩家之间展开。在价位合理的前提下，强大的多媒体功能可以增添PS3对这个主流用户层的吸引力。由于目前PS3与X360价格相当，消费者极有可能因为PS3多出来的蓝光播放功能而放弃性价比明显较低的X360。在次世代主机的主流化普及阶段，曾导致索尼遍体鳞伤的蓝光有可能成为PS3击退对手的利器。

新的蓝图

索尼正在将体感革命的启示融会贯通，创造新的业界蓝图。

CRITICISM OF PLAYSTATION 3

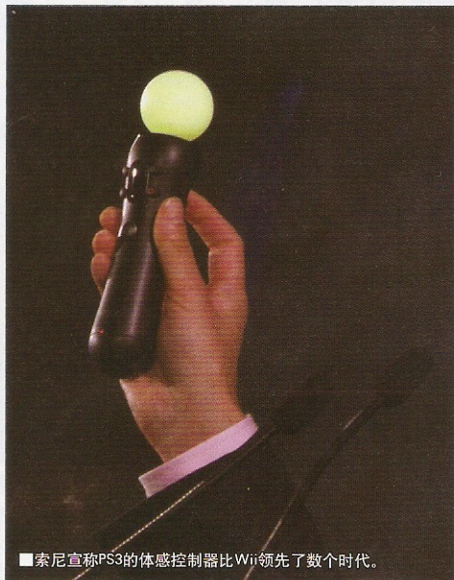
去年7月，微软在PS3最艰难时宣布X360在这一个世代里将战胜PS3，之后微软仿佛已经不把索尼放在眼里，径自剑指任天堂。才过了一年，X360就被PS3打得落花流水，挑战任天堂的勇士换成了索尼。PS3在日本连续两个月超越Wii，但在欧美，Wii降价50美元后销量立竿见影地大幅增长，重新取得主机销量冠军。PS3进入主流化阶段之后，不得不直面Wii这个强敌。

平井一夫的TGS2009基调演讲放出了PS3下一阶段将以体感控制器为核心的战略信号。在索尼的战略规划中，2009春季通过云集的大作实现盈利后，2010财年伊始，围绕体感控制器的主流化之战将全面打响。

E3 2009期间，索尼只是对它的体感控制器走了个过场，平井一夫在记者访谈中流露出对体感趋势的不以为然。然而相隔三个多月，平井一夫摇身一变，成了体感潮流的信徒。更神奇的是，索尼在短短数月之内制定了体感控制器的首发计划，一口气拿出了十几款对应游戏。比起雷声大雨点小，至少还是只能靠制造噱头吸引眼球的"初生计划"更为务实。第三方也不再扭扭捏捏，Capcom顺水推舟地把《生化危机5》的导演剪辑版做成了PS3体感控制版，就像当年《生化危机2》的DualShock版本一样，希望借新控制器的关注效应再赚一笔。Capcom是个识时务的"俊杰"，它是第一家创造了X360原创百万大作的日本第三方，也是第一家取得Wii游戏百万销量的日本第三方。而在这场新体感之战中，颇具慧眼的Capcom选择了PS3。

竹内润说："与其他日本开发商交谈后得知，他们很高兴看到PS3的体感控制器，因为终于可以把他们的Wii游戏移植到PS3上了！"这话道出了当前日本第三方的心态。Wii由于其操作的特殊性，多数游戏均为独占，这便宜了任天堂，却苦了第三方。除去两个《怪物猎人》外，2009年在日本销量超过10万套的Wii游戏仅3款，绝大多数游戏都没能突破盈利线。而最令第三方绝望的是，他们的Wii游戏暴死之后只有任其腐烂，那些为Wii的玩法而设计的游戏通常无法移植到其他平台填补收益。相比之下，今年在日本超过10万销量的第三方PS3游戏为10款，如果第三方对销量不满，还可以像Koei Tecmo一样通过移植PS2和PSP增加一份收入。PS3体感控制器的诞生让这些在Wii上走投无路的厂商们喜出望外，将Wii游戏高清化加工后移植到PS3的大潮即将到来。

PS3体感控制器的操作方式与Wii基本相同，索尼没有像微软一样另辟蹊径，因其明显的抄袭嫌疑而被冷嘲热讽。但这相同的操作方式却给第三方的PS3/Wii跨平台带来了方便，这可以大大提高他们开发此类游戏的热情。索尼的意图已经十分明显：体感控制器推出后，PS3就是Wii的进化机型，从画面到体感精度，都在Wii的基础上大幅提升。Wii已经瓜分了数千万的休闲用户，索尼希望其中部分用户能将PS3当作Wii的换代机种，只有这样才能在总用户数量有限的前提下充分实现PS3的销售潜力。随着高清电视的深度普及，Wii的标清画面越来越力不从心，落后的体感技术加快了玩家对Wii的厌倦。任天堂的最新财报显示，上半财年其营业利润暴跌52%，其主要原因是Wii的销量从1010万台锐减至575万台。在游戏产业的历史上，这种从峰顶突然坠落谷底的先例只有当年的ATARI SHOCK。由于Wii的销量走势远低于岩田聪的心理预期，任天堂被迫将其财年利润预期从3000亿日元大幅下调到2300亿日元。


■索尼宣称PS3的体感控制器比Wii领先了数个时代。

据传对Wii的后劲不足大失所望的任天堂可能会提前推出Wii2，法国任天堂分公司内部员工称Wii2的主要进化之处是支持全高清并采用蓝光格式。近期宫本茂已经透露Wii2的手柄设计方案与Wii相似，可见传闻并非毫无根据。如果Wii2只是对Wii的技术升级，它将很讽刺的成为一部与PS3相似的主机，而已经进入大规模量产的PS3届时可能会更具价格优势。

十几年前索尼吸收了任天堂的经营模式，将其完善之后制定了自己的业界秩序，并夺取了游戏产业。现在索尼正在将体感革命的启示融会贯通，创造新的业界蓝图。平井一夫说，当你在玩游戏时，你会感受到自己的喜怒哀乐，但游戏无法识别你的情感。平井一夫希望将来通过摄像头，也许还可以配合心跳、体温甚至汗腺的侦测器让游戏与玩家进行情感层面的互动。平井一夫说："我的目标是从动作(Motion)进化为情感(Emotion)，而体感控制器是迈向这一目标的第一步！"

PSN近期下载推荐

文 纱迦 美编 anubis

距离上辑问世有两个月之久了。按照PSN每周更新一次的惯例，两个月也就是8次更新。尽管次数不多，不过两个月间的确发生了太多事情，连《未知海域2》、《铁拳6》这种大作都发售了。而PSN也没有闲着，上次专辑问世时连3.0系统都没更新，如今估计大家都不记得3.0之前的系统是什么样子了吧，哈哈。老规矩，还是跟着笔者来看看近期PSN上有什么好东西吧。

完整版游戏

老实说，这两个月内推出的下载游戏数量并不比平时少，但是值得推荐的还真是不多。这其中有个重要原因就是年末商战已经开始，连光盘游戏都玩不过来，谁还会关注下载游戏呢？不过无论如何，每周上上PS STORE看看有无游戏打折还是有必要的。

三连星 Trine

■下载服务器：欧、美



《三连星》于今年夏天推出了PC版，结果大受好评。后来游戏又在欧服登场，因为欧服购物困难重重，一时间羡煞了大量玩家。如今美服已经推出了本作的下载服务，相信港服也快了。

《三连星》是一款魔幻风格的动作游戏，游戏采用3D画面、2D玩法，游戏中玩家要随时从3名角色中进行切换。每个角色都有着不同的技能，要根据不同的情况来决定让谁出场。游戏中存在着大量隐藏要素，这同样要求玩家熟练掌握3名角色的特性。

美服上本作的售价为19.99美元，价格不菲。不过本作可是有白金奖杯的，难怪不便宜。不过本作的奖杯难度不算低，动作游戏达人方可制霸。

丧尸天启 Zombie Apocalypse

■下载服务器：港、欧、美



喜欢联机游戏的人不要错过这个游戏。游戏的内容是老套的杀丧尸，不过由于支持4人联机，所以乐趣大增。游戏中你可以用冲锋枪、火焰喷射器、榴弹枪等重型武器来屠杀丧尸。游戏以两个摇杆来控制移动和瞄准，长达55天的丧尸地狱行必将给你留下深刻印象。

最终幻想VIII Final Fantasy

■下载服务器：日

大名鼎鼎的《FF8》似乎不用过多介绍了，尽管它的销量屈居于7代之后，但是考虑到它从未推出过什么国际版和外传，这个记录还是相当惊人的。如今继7代之后，Square Enix果然在日服放出了本作的下载。只要花上百来元人民币，即可把这款神作请到自己的PS3和PSP里随时体验。本作毫无悬念地自放出下载的当天开始一直占据着日服下载量第一的宝座。

试玩版

配合年末商战，自信的厂商推出了不少试玩版。除了下面介绍的一大堆内容之外，还有《猎天使魔女》、《薄暮传说》、《忍者龙剑传Σ2》、《瑞奇与叮当 未来 时空裂痕》等众多已发售游戏的试玩版。对于已经购入这些游戏的人来说自然是用不着了，不过相信还是有不少人会感兴趣的，毕竟试玩版是完全免费的。

PSP体验版大集合

下载服务器：日

现在PSN与PSP游戏的配合越来越娴熟了，肯放出体验版的PSP游戏越来越多，这个优势可是任天堂和微软所无法比拟的，不过目前PSP体验版主要集中于日服。

在众多PSP游戏的体验版中，诚意推荐的是《露娜 银色之星的和声》和《J联盟创造球会6 Pride of J》。前者是十多年前的名作复刻，这个体验版就是要让老玩家坚定购买的决心。从实际情况来看游戏已经称得上是重制了，尽管还有一些不尽如人意的地方，但绝对可以让老玩家感动得落泪了。后者一直都有死忠捧场，但十年过去之后玩的人也越来越少。这回在PSP版上推出，想必也是为了吸引全新的用户群，大家也不妨下回来看看，要知道本作以前可是和《WE》并称足球迷必玩的两大游戏哦。

值得一提的是日服目前还在开展《梦幻之星 携带版2》特别体验版试玩资格的抽选活动，本作称得上是今年内最值得期待的新作了，从目前来看游戏的内容厚道得让人落泪。这个特别体验版支持多人在线联机，记录可以保存至正式版，还是相当值得一试的，有爱的玩家不妨试一下，反正申请又不要钱。







龙珠 猛烈冲击 DRAGON BALL:RAGING BLAST

■下载服务器：美

由Spike制作、定于11月12日发售的《龙珠 猛烈冲击》是《龙珠 电光石火》的最新续作。在目前的众多《龙珠》游戏中拥有最佳画面的本系列，将于继续以每秒60帧的流畅动画来表现Z战士们的3D高速战斗。游戏将收录超过70种的登场角色（包括变身形态），游戏中有超级上升、冲击、陷入等系统，对抗性一流。究竟是不是有这么牛×，去美服下个DEMO回来看看就知道了。正式版还支持联机，可以与全世界《龙珠》迷一决高低，还支持语音交谈功能。不知和老外交流《龙珠》会是个什么感觉呢？

游戏追加内容

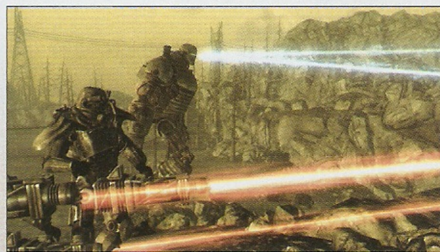
如今看来，游戏追加内容在东西方都已经成为一种共识了，全球厂商都认识到这是一笔无本万利的买卖。美服的游戏追加内容依然是《吉他英雄》、《摇滚乐队》的天下，EA的体育游戏最近也来插上一脚，《FIFA 10》把各国语言包也拿出来贩卖。日服方面有追加内容的游戏多半是宅游戏，如大家耳熟能详的《偶像大师SP》（尽管是个PSP游戏），此招也被其他厂商偷学了，新出的PSP游戏《魔女计划》一样有各种收费衣服下载。新出的《三重宇宙》倒是提供了各种道具和武器下载，一共4种，全部免费，不禁让人感叹IF的大方。当然这也有可能是暴风雨前的宁静罢了……

港服这两个月表现出众，以往新作的游戏追加内容在更新上总是慢上大半拍，导致很多玩家都不愿意购买港版，尽管港版更便宜。有鉴于以SONY官方狠抓更新，目前港服的更新速度已经基本上和日服同步了，这点值得肯定。港服最近还干出了一件壮举：日版《薄暮传说》的初回特典竟然可以在港服免费下到。此举没少让玩家竖大拇指。港服游戏本来就便宜，如果下载更新能够与国际接轨，相信会让越来越多的人选择它。

辐射3 FALLOUT 3

■下载服务器：港、欧、美

《辐射3》发售于2008年10月28日，经过漫长的等待之后，PS3版DLC终于在2009年9月底与广大玩家见面，游戏全部的5个下载包现在都已上线，分别为“Operation：Anchorage”、“The Pitt”、“Broken Steel”、“Point Lookout”、“Mothership Zeta”（按照X360版的推出时间排列），每个单独下载包售价为9.99美元，总共将近50美元，下载前请认准服务器、DLC说明和针对的游戏光盘序号，避免不必要的错误。鉴于DLC售价较高，如果你已经购买了原版光盘，可以优先选择购买最有用的下载包“Broken Steel”（断钢），安装下载包后完成主线流程便会进入后续剧情，包括数小时的新任务，其实该下载包最重要的是将游戏中角色的等级限制从20级提升到30级，并且增加了很多新特殊技能（PERKS），这大大增加了游戏的可持续性，是所有喜欢《辐射3》的玩家都不能错过的内容。另外，如果你没有《辐射3》，可以直接考虑购买包括正篇和5个下载包的《辐射3 年度版》，售价为59.99美元，非常超值。



高达战记 机动战士ガンダム战记 U.C.0081

■下载服务器：日、港、欧、美

去年的《高达无双2》给了NBGI灵感，这回的《高达战记》便加入了大量下载内容。《高达战记》的下载方针是：任务免费，机体收费。从普通玩家角度来说，此举还算厚道，不过厂商想宰的肯定是高达迷了。最新提供的下载机体有：RX-78GP01 高达试作1号机（400日元）、GP02A MLRS仕样（400日元）、RX-81AS アサルト アーマー（300日元）。



薄暮传说 TALE OF VESPERIA

■下载服务器：日、港、欧、美

《薄暮传说》大概是PS3日式游戏里对玩家搜刮得最狠的了，从游戏发售开始就不断放出各种下载，除了各种令人眼馋的COSPLAY服装之外，连升级、加钱都能明码实价地拿出来卖。港服也忠实执行了这些政策，其中游戏中的30万金钱卖36块港币，升10级的代价也是36块港币，此外还有大量捆绑出售的道具。相信国人对于这种官方收费会手指都不会感冒，不过对于那些收费服装可真是馋涎欲滴了。特别是那套青蛙军曹的服装，穿上去之后不单是爆笑无比，就连台词都会变成“ケロケロ”，实在是太强了。最近官方又放出了学园装的示意图，新一轮下载即将开始。

其他推荐内容

日服

《非洲》的动态斑马主题无疑是必下之物，这个是为了纪念《非洲》美版发售而推出的，因此是限定时间的。免费网游《天使之恋在线》（ANGEL LOVE ONLINE）因此限IP，所以国内玩家基本无缘，不过它的免费主题最近更新到了第11弹，这真是一个惊人的数字。

壁纸方面推荐的有《3D点阵英雄》壁纸和《高达战记》地球联邦军MS部队壁纸。PSP游戏《轮唱的圣歌姬 天使的乐谱 Op.A》提供了5张PSP壁纸。

美服

头号大作《未知海域2》提供了壁纸3张、花絮3段、主题1个，全部免费。由于游戏中已经自带花絮，所以这3段影像就不用下了。此外为迎接万圣节，PSN推出了一个特别节目，收录了《恶魔城》、《丧尸天启Z》等一系列新老恐怖游戏向玩家推荐，其中有一些有打折服务，走过路过不要错过哦！



此外美服上值得下的东西还有HOT POCKETS FREELY XMB主题、《乐可乐可》午夜嘉年华PSP用主题、《GT赛车》PS3、PSP两用主题。比较让人惊奇的是美服居然还提供了《Fate/无限代码》的3张高清壁纸，大家要去游戏列表中自行搜索。

欧服

最近的欧服有点乏善可陈，只有《FIFA 10》壁纸和《乐可乐可》午夜嘉年华壁纸值得一下。当然还有两个免费动态主题是必下的。



神机 Q&A PS3常见问题解答

PS3 common issue collection

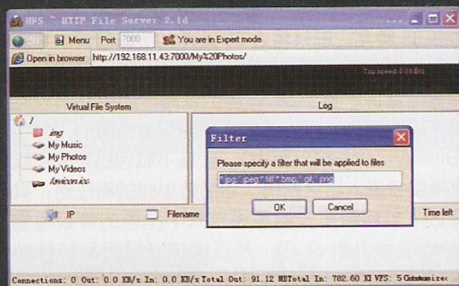
Q 今天PS3玩游戏的时候突然死机了，之后换了张《真·三国无双5 帝国》显示完PS3的LOGO后直接跳回了XMB界面，同时显示无法启动游戏，错误代码80010017……上网查了一下这个代码的含义好像是无法启动蓝光游戏，不过现在玩下载的游戏或看DVD都没问题，究竟要怎样才能恢复呢？需要系统初始化或硬盘格式化吗？[yuan yang]

A 出现这种情况很有可能是PS3的光头被锁死（俗称"锁光头"）造成的，你可以尝试再次进入游戏，如果还出现"死机"的情况可以轻轻触碰一下电源键让主机重新读碟，以释放光驱缓存中的错误数据使其恢复正常工作，反之就只能更换光头才能彻底解决问题。另外在这里也要建议PS3玩家在遇到死机情况时最好不要进行以下几种操作，否则也有可能出现"锁光头"的情况，为自己带来很多不必要的麻烦：

①按PS键调出XMB界面并选择任意选项；
②长按PS键强制关机；
③按主机上的出舱键退出光盘；
④直接关闭主机后方的电源。

Q 前几天下了一部全高清电影想把它拷到PS3里却遇到一个问题，本来想通过移动硬盘拷贝到PS3里，但是由于移动硬盘的格式是NTFS，无法被PS3识别，FAT32的格式又不能拷贝超过4G的文件，所以最后在网上找到了一个可以实现PS3连接电脑，并能传输超过4G文件的软件"PS3 Portal1.0"。我按照使用说明操作，最后说是"PS3端只要用网页浏览器直接访问PC端的IP就行了"，可我怎么试都"无法访问"显示空白页，到底是哪里出了问题呢？[江苏 周彤明]

A "PS3 Portal"向PS3传输文件的原理和以前PS3玩家常用的"TwonkyMedia"比较类似，使用时推荐让电脑和PS3都连接同一个"热点"，或使用路由器保证电脑和PS3在同一个局域网内，否则有可能出现无法正确连接的情况。运行软件后系统首先会自动检测目前电脑端的IP地址并显示在主界面上方的"Open in brower"栏内，接着在左侧框内会看到音乐（My Music）、图片（My Photos）、视频（My Videos）等选项，用鼠标右键单击它们选择"Edit resource"就能添加对应格式的文件（如果想添加其他类型的文件，右键单击后选择"Files filter"可自己输入文件格式），完成后再在PS3上使用"网络浏览器"输入软件显示的IP地址就可以看到刚才配置好的文件，单击后即可保存在PS3的硬盘上。



▲添加文件类型都统一使用"*.xxx"（xxx为文件后缀名）的格式并用英文的"，"号隔开。

Q ①我在朋友家用他的PS3登陆我的账号，之后在游戏中取得的奖杯算不算我得到的呢？如果我回家再继续用自己的机器玩，之前取得的奖杯还有吗？还是说我必须用自己的机器玩才可以？②我看网上很多人喜欢合购，请问这与一个人购买有什么区别吗？③最近在PSN上买了一些游戏的追加内容，不知道它们通常都是保存到哪里的呢？比如我花钱买了《街头霸王IV》的服装和《生化危机5》的对战模式，之后我把它们的硬盘安装文件删除了（游戏存档保留），那以后要玩是不是又得重新购买？[snake_jecht]

A ①PS3游戏的奖杯是和你玩游戏时所使用的账号相对应，与你是否使用自己的主机无关。如果你是在他人的主机上使用自己的账号获得奖杯，那么在离开前一定要记得在已经联网的情况下，选择XMB界面"游戏"下的"奖杯收藏"将奖杯信息上传服务器，这样之后你再使用自己的主机进行游戏时，选择相同的选项就能看到曾经获得的奖杯了。②由于PSN的付费下载内容具有最多可在5台不同的主机上下载（同一台主机没有下载次数限制，服务器会以主机的MAC地址来进行区分）的特性，所以很多玩家为了节省开支才会提出"合购"的想法。不过这样虽然能省钱，但多人合购时往往会使用一个公共账号，有潜在的账号安全问题，而如果付费者的信用卡存在恶意透支或拖延还款的现象，索尼官方还会禁止该账号登陆PSN，为后续的使用造成很多不必要的麻烦，所以除非你能找到几个自己信得过的人一直使用某几个账号来进行合购消费，不然晴天并不建议你这样做。最后再提醒你一点，与不同的人组成"合购团队"很容易遇到"达到创建账号上限"的尴尬（一台PS3主机上最多只能创建16个PSN账号）。③无论是游戏自动更新还是下载追加内容，它们都会自从整合到之前安装到硬盘上的游戏数据中，所以你删除硬盘安装文件但保留游戏存档的办法并不可行。当然即然你已经购买了付费内容，那么服务器会自动记录你的账号信息，之后只要使用相同的账号重新下载即可，并不会再收取费用。

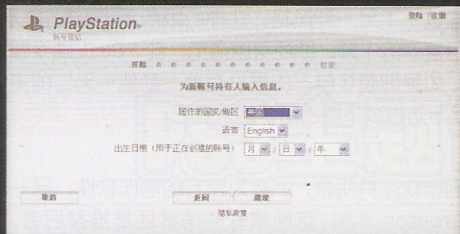
Q 最近刚买了PS3，但是使用色差线连接电视却总是出现非常明显的屏闪，最开始我以为是机器的问题，拿回电玩店让老板试，结果同一根线（我的电视没有HDMI，只有色差接口）接上电玩店的电视就没问题，于是老板建议我更换一根原装的PS3色差线，请问它到底有用吗？如果更换后没有效果，那成本不就变大了，而且老板也不愿意再换……最后再补充一点，因为家里的电视色差端口只有2组，所以我上网购买了一个色差转换器用于X360、PS2和PS3的输入，目前使用X360输入一点问题都没有，但接上PS3就有屏闪，我也试过不用转换器直接连PS3，但问题依旧……[昆明 赵云]

A PS3连接显示设备出现屏闪的问题在很多使用老型号显示设备的玩家中比较普遍，根据官方的解释，出现这种情况多半都是PS3主机的视频输出与当前所使用的线材或显示设备不兼容引起的，推荐的解决方案是更换官方的原装配件，或更换新的显示设备。

Q 本人刚购入了港版PS3，终于实现全机种制霸。之后根据说明书的提示正确注册成为PSN会员（选择的香港服务器），但很快就发现港服的内容更新速度很慢，于是想选择其他地区的服务器，请问我为什么找不到选择服务器的选项呢？新建一个用户貌似也不行，到底要怎样才能更换服务器啊？[朱瑞琪]

A 根据PS3的系统设置，同一个用户名只能对应一个PSN账号，所以如果你已经选择注册了香港服务器，那么登陆这个账号就只会出现港服卖场的界面，无法实现在多个PSN服务器

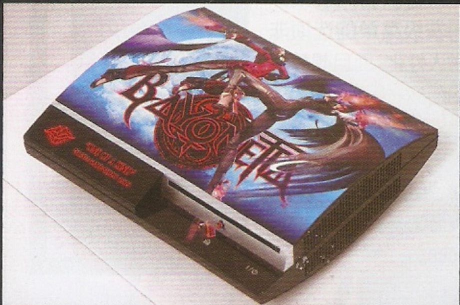
之间自由转换。要登陆其他服务器，最好的方法就是重新建立一个用户，之后在注册PSN时（推荐使用可上网的电脑通过浏览器登陆官网注册：https://store.playstation.com/accounts/register/beginNewAccountRegistrationFlow.action）一定要注意"居住的国家／地区"这个选项，因为此时你做的选择就将决定该账号对应的区域服务器，例如"美国"对应美服、"日本"对应日服、"台湾"对应台服、"英国"对应欧服，最后选择你希望注册的服务器，并根据服务器对应的语言完成后续的注册流程就可以了。



▲在填写"出生日期"时一定要保证你填写的年份到当前已经超过20岁，不然有可能会因为服务器或个别游戏的限制而自动屏蔽某些内容。

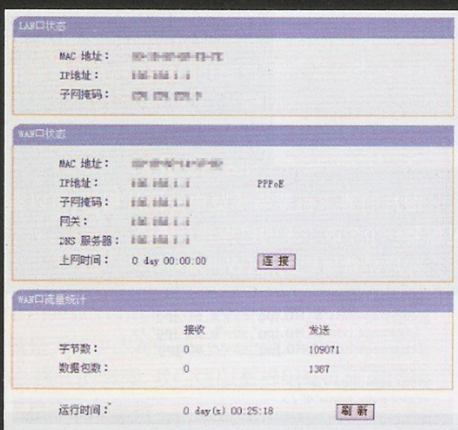
Q 我是一个热爱游戏的老玩家，PS3发售后一直梦想拥有一台，但作为一个消费水平较低的工薪阶层，到现在也没有进入次时代……最近家里终于买了液晶电视，我想是入手PS3的时候了，但又发现一个游戏400元左右的价格确实有点吃不消，所以我想到了一个办法：游戏刚发售时不买，等出了THE BEST廉价版再买，能省100多元，或者退而求其次等出了加强版或完全版再买也物超所值。目前我知道一些大作如果卖得"相当凑合"的话，可能会出廉价版（比如《天剑》），但是像《生化危机5》、《街头霸王IV》、《使命召唤5》和《杀戮地带2》这种超级大作不知道还会不会出廉价版呢？另外次时代游戏的网络模式都极其重要，多年以后如果游戏的网络服务都停止了再出廉价版，那后买的消费者不就吃亏了吗？而且像修正游戏的BUG、加强平衡性和增加新内容一般也都是厂商通过网络发布补丁来实现，所谓的加强版或完全版中会包括这些内容吗？现在我就是苦恼如果心仪作品一出就花高价买，结果不久后推出廉价版等该怎么办？但另一方面如果死等廉价版，结果三年不出，首发版变得越来越少，炒到天价，岂不是干脆就没得玩了，还请编辑指点迷津！［刘京龙］

A 廉价版其实是大部分游戏厂商充分挖掘作品潜在价值的一个手段，它主要针对的消费群体是希望以更低廉价格购买游戏的玩家，所以应该非常符合你的消费习惯，尤其是像你在来信中提到的这些大作，只要你耐心等待多半都会推出廉价版，你完全不需要为买不到游戏而担心。另外像你在来信中担心的问题，厂商通常在推出廉价版后都会继续提供网络模式的相关服务，以保证每个消费者的权益，具体的服务终止时间通常也会在游戏的说明书或游戏的官方网站上注明，一般为游戏发售后的一年时间内。而像游戏补丁、追加内容等与游戏实际内容有关联的项目，虽然并不能保证所有的加强版、完全版中都会包含这些内容，但是只要你的主机能够联网，运行廉价版游戏时应该都可以通过网络下载相关更新。



Q 最近入手了港版80GB的PS3，因为想让PS3和PSP都可以无线上网，所以又买了一个TL-WR741N 11N的无线宽带路由器，请问我要如何设置才能让我的PS3和PSP无线上网呢？我试了一个下午，结果PS3和PSP都显示"无法与服务器进行通信，发生了DNS错误"……［↑☆雪峰☆↑］

A 要让PS3和PSP都使用无线网络其实并不复杂，一般只要保证你的宽带能够正常使用，再根据路由器的说明书完成基本设置即可。另外这里要提醒你很多玩家在使用路由器时都会犯的两个错误：一是在完成设置后不暂时断开路由器或者宽带MODEM的电源，让路由器刷新参数，从而导致一直出现"DNS错误"的情况；二是不在路由器中设定无线网络的访问密码，从而对他人恶意盗用网络创造了良好的条件，建议最好使用高标准的加密协议，密码的长度越长越好。



▲只有在路由器中查看"运行状态"并确保"LAN口状态"和"WAN口状态"能够显示正常的IP参数才能正常使用无线网络。

Q 我的PS3最近网络连接出现了问题，明明插着网线可是在XMB界面的右上角却显示没有连接网线……不过我的电脑和其他主机都能上网，唯独在PS3上不行，而且由于我没有使用路由器，是直插网线，所以平时需要在电脑和主机之间频繁拔插网线，不会这样就让PS3的网络接口坏了吧？还是说小区最近要换宽带设备闹的啊？［kula513］

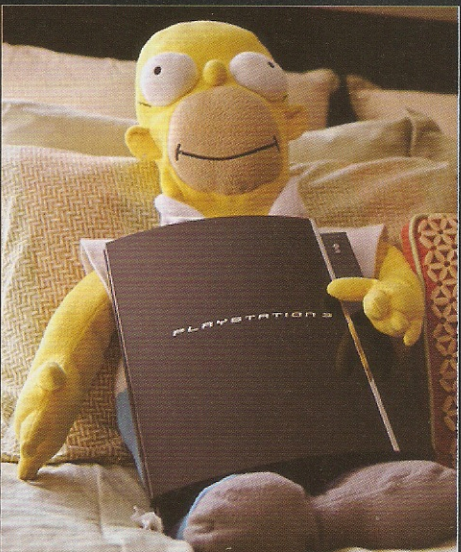
A 首先建议你进入XMB界面"设定"下的"网络设定"确认"网络连接"没有设定为"无效"，接着再选择"网络连接测试"来确认主机与网线的连接是否正确。如果还是显示没有"连接网线"，那就很有可能是你的主机网络接口由于平时频繁拔插网线出现了故障，你可以找信得过的电玩店进行维修，大约需要50元左右。

Q 昨天刚买了一台超薄版PS3（已经升级到3.01系统），当时顺便在电玩店下载了几个游戏，本来玩得很正常，但自从下载安装了"PLAYSTATION@HOME"后，只要一运行就会黑屏，之后按任何键都没有反映，只能长按电源开关强制关机，如果此时我再运行其他下载游戏也会出现同样的情况，其中玩《小小大星球》会弹出"无法正确运行系统软件"的提示，如果按确定会再次提示"发现最新的更新资料"，取消后虽然可以进入游戏，但玩不了多久就会死机，现在我都不敢放光盘进主机了，怕这样会锁光头，现在到底要怎么解决啊？［rexzou］

A 从你运行《小小大星球》的情况来看，造成频繁死机的原因并非你主机自身的问题，而是你在出现"发现最新的更新资料"的提示时选择跳过必须的游戏更新造成的。对于"PLAYSTATION@HOME"、《小小大星球》这类必须依靠网络的游戏来说，跳过游戏更新会导致主机保存的系统数据和服务器不同步，所以在进行某些操作时服务器就会拒绝执行，导致黑屏死机等非正常现象，现在的解决方法就是在弹出更新时选择确定，耐心地等待系统下载完更新并安装就可以了。

Q 想问几个关于超薄版PS3的版本问题，不知道美版、港版、日版有什么区别吗？作为大陆玩家哪个版本比较合适？最近有个亲戚去了美国，有必要让他带个PS3回来吗？还是在本地买其他版本呢？［寒夜］

A 超薄版相对于原来的老版PS3主要在外观上有所变化，不同的区域版本其实并不存在使用上的差异，如果是国内玩家的话，建议购买港版，因为一旦主机出现质量问题，也可以拨打香港索尼的客服电话保修，而像日版或美版就很难获得相关的售后服务。



用心为你的爱机打造一款属于自己的PS3主题！

PS3专用主题制作软件使用指南

文 脆薯条 美编 忽悠悠

PS3 不仅仅是一台次世代游戏机，更是一款强大的多媒体终端，丰富的周边功能与人性化的操作界面充分体现了技术的索尼所引领的时尚新风潮，PS3 的操作界面还是沿用了与 PSP 一样的风格，横向图标为主菜单，纵向图标则为次级菜单。当玩家们入手 PS3 后想必都会着手为自己的爱机增加一些富有新意的东西来表现出独特的一面吧？除了一部分限定版主机外壳独有的图案之外，你还可以为自己的爱机手工绘制喜欢的涂鸦、动漫人物等等，当然这技术要求比较高，相信日后一些 JS 会有这方面的服务吧（笑）。对于 PS3 的主题设置想必广大玩家一定不会陌生吧，从 PSP 可以更换主题开始，我们就多了一份选择的空间，而在 PS3 上更能体现出这一点，人性化的设计满足不同人的不同需求，你不会因为一成不变的界面而感到疲倦，换一种主题尝试一下另一种风格，让你的眼前更加绚丽，从 PSN 上便能快捷地下载自己喜欢的主题，你还可以浏览一些 PS3 主题专题站，下载自己中意的主题，如果你想让自己的爱机有着一款独一无二的主题来突显你的品位，那么就不妨尝试下自己动手的乐趣吧！

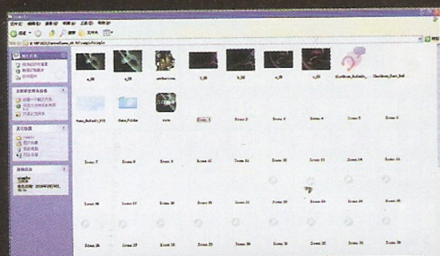
主流软件详细介绍

目前主流的 PS3 主题制作软件有两款，一款为官方的制作软件，另一款为非官方的 PS3ThemeCreator 2.0，这两款软件笔者还是推荐后者，相比官方的制作软件还是有不少的优点的，而且操作界面非常人性化，最重要的一点是能够对主题的声音进行修改。

Check point 官方制作软件

首先可以去 http://www.jp.playstation.com/ps3/dl/tool/ps3_customtheme_tool_eula.html 下载到这款软件，这款软件是最早用于制作 PS3 主题的，目前最新版本增加了原来缺省的几个图标，但能设置的背景图片还是只有 3 张，并且不支持对主题声音的修改。

主题包解压后的预览图



横向主菜单图标与纵向次级菜单图标都为最新版本（老版本的主菜单图标是倾斜的），而且对应了奖杯的新标志，可以作为初始的素材来用。

进入“sample”目录中，里面是一些 JPEG、PNG 图片和一个 XML 文件（sample.xml），此软件制作主题的方法就是对这个 XML 文件进行编辑与修改。

sample.xml 文件结构如下

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" ?>
- <theme>
 - <infotable>
    <info name="sample(simple)" icon="icon.png" url="http://www.scei.co.jp/" author="scei" a
     theme." preview="preview.png" />
    <localizedinfo locale="en" name="sample(simple)" />
    <localizedinfo locale="jp" name="サンプル(シンプル)" comment="これはサンプルテーマファイルです。"
   </infotable>
```

次栏中可以对预览图片、作者、来源、版本、类型、备注等进行修改，图片名要和预览中的图片名相同，而且图片的格式与大小也要相同。

```
- <icontable>
   <!-- horizontal icon -->
   <icon id="icon_user" src="Icons.6.png" />
   <icon id="icon_setting" src="Icons.35.png" />
   <icon id="icon_photo" src="Icons.1.png" />
   <icon id="icon_music" src="Icons.16.png" />
   <icon id="icon_video" src="Icons.38.png" />
   <icon id="icon_game" src="Icons.39.png" />
   <icon id="icon_network" src="Icons.18.png" />
   <icon id="icon_friend" src="Icons.9.png" />
   <icon id="icon_tv" src="Icons.41.png" />
   <!-- user -->
   <icon id="icon_poweroff" src="Icons.62.png" />
   <icon id="icon_newuser" src="Icons.37.png" />
   <!-- setting -->
   <icon id="icon_update" src="Icons.17.png" />
   <icon id="icon_game_setting" src="Icons.27.png" />
   <icon id="icon_bdvd_setting" src="Icons.67.png" />
   <icon id="icon_music_setting" src="Icons.29.png" />
   <icon id="icon_chat_setting" src="Icons.24.png" />
   <icon id="icon_system_setting" src="Icons.36.png" />
   <icon id="icon_theme_setting" src="Icons.23.png" />
   <icon id="icon_datetime_setting" src="Icons.25.png" />
   <icon id="icon_powersave_setting" src="Icons.68.png" />
   <icon id="icon_accessory" src="Icons.28.png" />
   <icon id="icon_printer_setting" src="Icons.31.png" />
   <icon id="icon_display_setting" src="Icons.26.png" />
   <icon id="icon_sound_setting" src="Icons.34.png" />
   <icon id="icon_security_setting" src="Icons.33.png" />
   <icon id="icon_remoteplay_setting" src="Icons.32.png" />
   <icon id="icon_network_setting" src="Icons.30.png" />
```

主图标与次级菜单结构（Icon for xmb）

图片的要求也要与预览中的图片相同，可以看见想要一个个改下来的过程非常繁琐。

最后是背景栏结构（Wallpapers）

```
- <bgimagetable>
    <bgimage hd="a_HD.jpg" sd="a_SD.jpg" />
    <bgimage hd="b_HD.jpg" sd="b_SD.jpg" />
    <bgimage hd="c_HD.jpg" sd="c_SD.jpg" />
  </bgimagetable>
  <font selection="2" />
  <color selection="4" />
```

背景的格式与图标不同。

HD — 1920x1080 JPEG

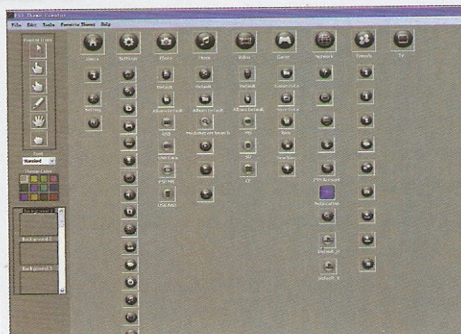
SD — 640x480 JPEG

另外还有其他很多小图标，例如主题预览图（Theme Preview Img）为 480x270 24bit PNG、作者图标（Author Icon）为 64x64 32bit PNG、指针（Pointers）为 48x48 32bit PNG 与弹出通知（Notification Pop-up Img）为 64x64 32bit PNG 等等。可想而知，要全部更改这些图标的话势必要花掉大量时间，最简单的方法还是把处理完毕后的图标替换成原文件，这样除了特别几个出处、来源、作者之类的需要手动修改 xml，其他图标在 xml 中就可以不用再修改了，算是节省了不少时间吧。当替换好图片后，保存新的 XML 文件（图片在同一个目录下），然后选中此 XML 文件，鼠标右键选择“打开方式→选择程序”，用 p3tcompiler.exe 程序打开 XML 文件，然后程序会运行生成 .p3t 的主题文件与一堆 gim 文件，gim 文件可以删除，留下 .p3t 文件，然后安装到 PS3 中即可。

Check point 非官方制作软件PS3ThemeCreator 2.0

PS3ThemeCreator 2.0 是非官方软件，由于是民间制作，缺少严格的软件测试，程序或多或少会有一些 bug，最新的 2.0 版本可以说是最人性化且最为好用的。玩家们可以去 http://ps3themecreator.webs.com/ 下载这款功能强大的 PS3 主题制作软件。

注：安装包会自动将程序安装在 C:\PS3ThemeCreator 下，无法自定义安装路径，空间不足才会提供选择，而且需要安装 NET 2.0 framework。





软件操作界面（左）

可以看见主菜单与次级菜单的选项非常人性化，而且想替换的图标一目了然。

背景栏选项（右）

最大可以支持 16 张图片，格式为 JPEG，分辨率 1920×1080。

信息集结
特征集结
劲作集结
攻略集结

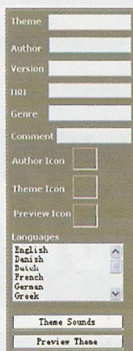


上网时的导航栏

格式还是与之前一样为48x48 32bit PNG。

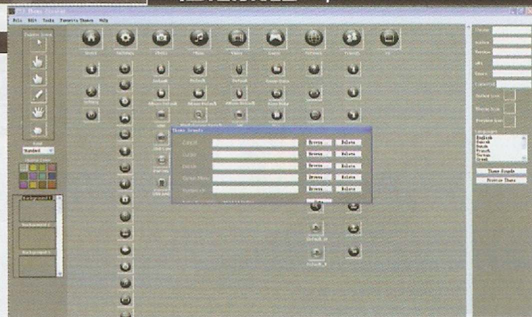
主题信息栏

相比官方的制作软件，我们无需手动修改xml文件了，只要把信息直接输入上去即可，下面的作者图标、主题图标与主题预览图的格式大小等还是和上述说的一样。



主题声音栏

可以修改5类主题声音，包括Cancel、Cursor、Decide、Option Menu、System OK，但无法修改开机时的音乐。



总的来说这款软件相比官方软件实在是便捷多了，而且补充了官方软件的不足之处，背景壁纸数量上的提升与主题声音修改的功能无疑是最大的亮点，如果你想学习如何制作主题的话那首推本软件。

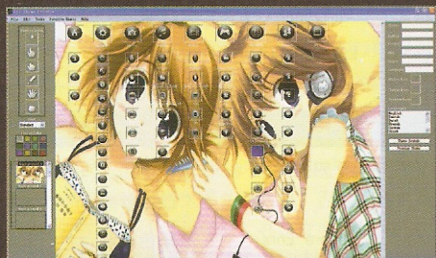
PS3主题制作心得

Check point 背景的选用

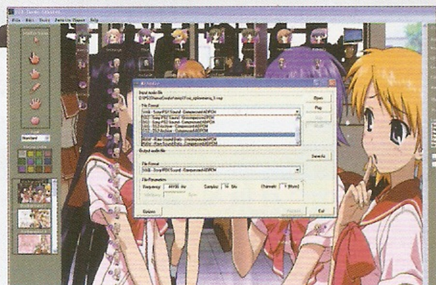
要制作一款赏心悦目的主题还是要从很多角度考虑，比如从背景图片的选用来说，一般都是以6～7张背景为主，做游戏类主题所用的背景都是高清图片，而这些图片也比较好找。而动漫类的图片大多都无法到达1920×1080的要求，有些图片需要用辅助软件拉伸到所需的要求，但图片可能会产生模糊，这里还是需要一些



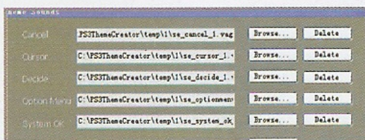
PS技巧的，如果嫌麻烦的话可以去国内一些著名的动漫论坛找大图，或者直接上日站去找。图片最好是一些套图，或者是一些著名画师的临摹作品，在确保整体画风不变的情况下还是推荐使用官方的套图，背景尽量不要太亮。



Check point 声音的修改



对于主题声音的修改是非官方软件PS3ThemeCreator 2.0的独特功能，惟一的遗憾就是无法更改开机声了。主题声音所采用的是VAG格式的音频，我们可以直接用软件附带的转换工具来制作声音。



首先选择自己要转换的声音，最好是WAV的格式且长度不要超过1.5秒，然后选择一下保存路径(SAVE AS)，把下方的File Fomat选择为VAG的格式，然后输出到指定的目录即可，主题的声音一共需要转换5个。

在Theme Sounds选项中输入已经转换好的VAG格式文件即可，之后就可以生成主题文件了，但要注意整个主题的大小不要超过12MB，之后就可以装进PS3里看一下整体效果了。





Check point 主图标的制作

通常一些主图标是用游戏中的头像或者标志再结合原有的图标制作出来的，在PS软件中可以对图标进行细节处理，例如可以把游戏中人物的头像、标志或特殊符号等用作修饰，还可以外加一些白边来衬托出图标的质感。由于主图标是重中之重，所以肯定需要使用套图来做，最好是一些游戏中的立绘等等，这样保证了图片的大小一致，不会产生大小不一的后果。



Check point 对于PS3主题制作软件的一些展望



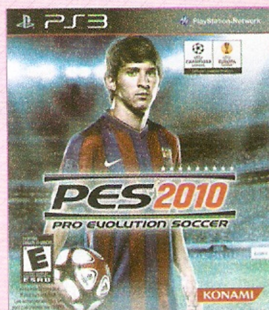
如今的PS3主题制作软件还是比较成熟的，在美服曾经看见过几个可动背景的主题，据制作人透露此类背景可动主题是需要其他软件配合使用才能有这样的效果。

目前PS3已经出现了可动背景的主题，相信广大玩家一定感受到了其强大的视觉冲击吧，PS3果然棒！

相信在不久的将来，官方一定会提供可动背景主题的制作软件，而这款软件势必会给我们带来更大的发展空间，让你的眼前更为绚烂。

另外，笔者已经在光盘中附赠了这几个主题，有兴趣的朋友不妨试试哦。

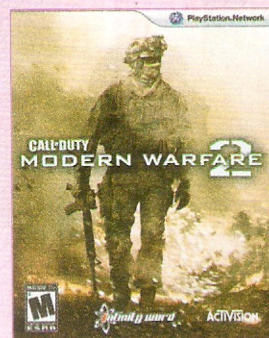
PS3 NEW GAME SCHEDULE 新作发售表



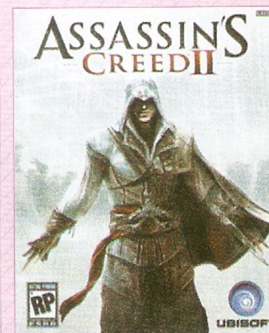
■世界足球 胜利十一人 2010



■战神 1+2 收藏版



■使命召唤 现代战争 2



■刺客信条 II

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2009年11月					
2日	这就是维加斯	This Is Vegas	Midway	动作	欧版
3日	乐队英雄	Band Hero	Activision	音乐	美版
3日	龙之世纪 起源	Dragon Age：Origins	EA	动作角色扮演	美版
3日	乐高摇滚乐队	Lego Rock Band	Warner Bros.	音乐	美版
5日	3D点阵英雄	3Dドットゲームヒーローズ	FromSoftware	动作	日版
5日	世界足球 胜利十一人2010	ワールドサッカーウイニングイレブン 2010	Konami	体育	日版
10日	使命召唤 现代战争2	Call of Duty Modern Warfare 2	Activision	主视角射击	美版
10日	混沌 影子武士	Chaotic：Shadow Warriors	Activision	角色扮演	美版
12日	龙珠 猛烈冲击	ドラゴンボール レイジングブラスト	NBGI	动作	日版
17日	刺客信条2	Assassin's Creed II	Ubisoft	动作	美版
17日	战神1+2 收藏版	God of War Collection	SCE	动作	美版
17日	托尼·霍克 驾驭	Tony Hawk Ride	Activision	体育	美版
17日	乐高印第安纳琼斯2 冒险再续	Lego Indiana Jones 2 The Adventure Continues	LucassArts	动作冒险	美版
27日	浪子武士	Rogue Warrior	Bethesda Softworks	主视角射击	欧版
2009年12月					
1日	阿凡达	James Cameron's Avatar：The Game	Ubisoft	动作	美版
8日	破坏者	The Saboteur	EA	动作冒险	美版
17日	最终幻想 X III	FINAL FANTASY X III	Square Enix	角色扮演	日版
2009年年内其他期待游戏					
冬	失落的星球2	Lost Planet 2	Capcom	动作射击	美版
冬	纯白相册	White Album	Aquaplus	文字冒险	日版
年内	量子论	Quantum Theory	Tecmo	动作射击	日版
年内	三位一体 龙士传说 零	TRINITY Zill O'll Zero	Koei	动作角色扮演	日版
2010年1月					
1月5日	黑暗骑士	Darksiders	THQ	动作冒险	美版
1月8日	战地双雄 第40日	Army of Two：The 40th Day	EA	动作射击	欧版
1月12日	黑暗虚无	Dark Void	Capcom	动作	美版
1月26日	MAG	MAG	SCE	主视角射击	美版
1月28日	永恒的尽头	End of Eternity	SEGA	角色扮演	日版
1月28日	魔塔大陆3 将世界引向灭亡的少女之诗	アルトネリコ3 世界終焉の引鉄は少女の詩が弾く	NBGI	角色扮演	日版
2010年2月					
2月4日	星之海洋4 国际版	Star Ocean 4 The Last Hope International	Square Enix	角色扮演	日版
2月9日	生化奇兵2	BioShock 2	2K Games	主视角射击	美版
2010年3月					
3月2日	战地 恶人连2	Battlefield：Bad Company 2	EA	主视角射击	美版
3月	GT赛车5	Gran Turismo 5	SCE	竞速	中文版
2010年年内其他期待游戏					
夏	马克斯·佩恩3	Max Payne 3	Rockstar Games	动作射击	美版
年内	丧尸围城2	Dead Rising 2	Capcom	动作冒险	美版

文 Delphi & Drow 美编 一刀

征服次世代的三种方式

索尼公司CEO霍华德·斯金格在今年CES展会上底气十足的对外表示："如果产品本身没有内容的话，只是一些空的盒子和线头，硬件与内容的结合，可以使索尼的魔力增加两倍。"事实上，在电子游戏领域，PS3的魔力已经多次翻倍。对此，斯金格爵士最应该感谢的对象是顽皮狗、Insomniac Games和Sucker Punch Productions，他们用自己的智慧、心血和汗水，征服了门槛高昂的次世代——尽管采用的方式各不相同。尤为重要的一点是，他们所仰仗的优势，并没有简单的转化为某种功能或卖点，而是融会贯通在整部游戏之中。无论是用技术进化故事表达方式的顽皮狗，以近乎完美的工作效率推动产品线发展的Insomniac Games，还是善于通过集体创新使内容更上一个台阶的Sucker Punch Productions，他们不但为PS3的开疆拓土立下了汗马功劳，也凭借自身的开发理念和游戏风格在游戏产业纵横捭阖。考虑到SCEJ在次世代游戏制作领域的"不作为"，以及SCEE更偏重于受众广泛的休闲和创意类作品的开发，PS3游戏的研发重心无疑已经转向了SCEA。一个颇具诱惑力的话题是，他们当中究竟谁才是PS3游戏开发皇冠上那颗最璀璨的宝石？

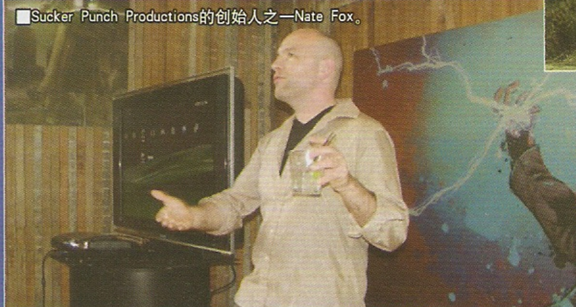
索尼旗下的一、二方游戏开发者早已摩拳擦掌，没有人愿意错过这样一场盛宴，并藉此机会成为次世代开发领域的翘楚，得到全球数千万玩家的祝福，这将是一种超越其他一切的收获。而对索尼而言，打造几艘游戏开发的超级航母，以应对日趋激烈的主机战争，并在内部鼓励协作以及一定程度的良性竞争，从而整体提升旗下团队的开发成色。走在最前端的顽皮狗、Insomniac Games和Sucker Punch Productions的旗帜已经在次世代迎风飘扬，外界不可避免地会对上述三家天才制作室进行一番比较。尽管凭借《未知海域2 纵横贼道》的华丽演出，顽皮狗已经由一家一流制作公司跻身游戏业的新图腾，看上去胜算颇大，但不要忘记，Insomniac Games每年一款次世代大作，几乎凭一己之力稳固了PS3欧美游戏的基本阵容。相比前两家的"贵族血统"，小厂Sucker Punch Productions面临着太多生存危机，但他们在创新层面上的"大胆"也令人深为折服。在本文中，我们不仅会看到PS系三大动作游戏系列《杰克与达斯特》、《瑞奇与叮当》和《狡狐大冒险》正面相搏，善于搞怪的叮当和达斯特究竟谁是吐槽王，还有帝国城的柯尔和财宝猎人德雷克比试一番"攀爬技巧"。除此之外，三家公司的工作环境、福利制度以及发展前景同样值得我们关注。



■顽皮狗全体成员合影。



■Insomniac Games的管理层合影。



■Sucker Punch Productions的创始人之一Nate Fox。

PS时代 胜出者 顽皮狗

相比从2002年才开始为索尼主机开发游戏的Sucker Punch Productions，顽皮狗和Insomniac Games的幸运之处在于，他们始终伴随着Playstation的成长而壮大。纵观整个PS时代，系出同门、发展轨迹有诸多相似之处的两家公司，都在做着相同的两件事：确立与索尼的合作关系以及打造旗下的动作游戏品牌。当环球互动娱乐邀请顽皮狗和Insomniac Games为其开发PS游戏，并把他们安排在同一幢办公楼工作时，连总裁马克·切尼都没有预料到这一选择会带来如此大的成功。顽皮狗推出的《古惑狼》三部曲累计销量超过2000万套，其中第三作的综合媒体评分达到了91分。Insomniac Games打造的《小龙斯派罗》三部曲也取得了1200万套的优异销量，第三作的综合媒体评分同样为91分。无论是对已在游戏产业摸爬滚打了十余年（主要开发3DO和MD游戏），表现总是不温不火的顽皮狗，还是1994年刚刚初出茅庐的Insomniac Games来说，他们终于找到了渴望已久的舞台，一段游戏产业的传奇就此拉开帷幕。事实上，在古惑狼和斯派罗跌宕起伏的冒险过程中，顽皮狗和Insomniac Games自身的开发理念与个性也逐渐确立成型，可以说，没有这两部作品的深厚积淀，就没有今天的顽皮狗和Insomniac Games。

■《古惑狼》第三作堪称系列的巅峰之作。



■《古惑狼3》中的未来都市关卡。

《古惑狼》在一定程度上可以视为顽皮狗对《超级马里奥64》的回应，跳跃是游戏的核心元素，从头到尾古惑狼都要跳个不停，精致、拥有丰富细节的场景设计，尤其是

色彩斑斓的热带雨林关卡，带给玩家耳目一新的感觉。顽皮狗在游戏中采用了线性设计，场景相对封闭，基本只有一种通关路线，但每个关卡都经过精心制作，并不会让玩家感到厌倦。《古惑狼3》被公认为系列的巅峰之作，拥有5个主题场景，每个场景又包含5个关卡和一场Boss战，玩法与内容非常多样化，既有海底战斗、空战和摩托追逐，玩家还可以深入阿拉伯城镇、长城和未来都市中探险，卓越的机关设定以及大量隐藏地点及宝石收集系统，都令人欲罢不能。可以这样说，制作精湛、有趣的场景是顽皮狗的拿手好戏，他们没有刻意提高难度来延长游戏时间，在《古惑狼3》中，只要玩家愿意，反复刷首关就能轻松获得99条命，而打破场景中的所有箱子以及集齐钻石，又提供给玩家不断挑战游戏的动力。相比较而言，Insomniac Games的《小龙斯派罗》场景更开放，主角可以施展更丰富的动作类型，比如喷火、头顶、滑翔飞行、游泳等。值得一提的是，作为一款3D作品，游戏在视角和镜头处理方面表现堪称完美，惟一不足的是，场景设计功力相比顽皮狗要略逊一筹。

无论是《古惑狼》还是《小龙斯派罗》，出众的3D画面，在当时众多PS作品中可谓独树一帜，体现出两家公司过硬的技术实力。当然，在游戏销量、口碑和整体制作水平上，顽皮狗无疑要领先一些，毕竟Insomniac Games成立不久，很多领域尚处于摸索阶段。1999年9月30日，顽皮狗出人意料的推出了一款赛车游戏《古惑狼赛车》，一流的赛道设计以及令人捧腹的游戏氛围使游戏大获成功，Gamespot给予了高度评价："市面上这一类型的游戏只有三种：《马里奥赛车》、《古惑狼赛车》以及《马里奥赛车》的众多模仿者。"可以这样说，在PS时代，顽皮狗的每一次重大尝试都获得了丰厚回报，并为公司的发展积累了巨大势能。然而天有不测风云，当环球互动娱乐决意将《古惑狼》和《小龙斯派罗》的版权转卖给威望迪后，处于十字路口的顽皮狗和Insomniac Games必须再次做出选择。2001年，索尼以大约2000万美元的价格整体收购顽皮狗，顽皮狗正式成为索尼的第一方开发商，而Insomniac Games则选择保持公司独立，与索尼签署了三款PS2游戏的开发合同。

■《小龙斯派罗》的动作更丰富、场景开放度更高。



■《古惑狼赛车》为PS赢得了众多低龄玩家的支持。

PS2时代 胜出者 顽皮狗

当索尼把PS2的技术细节透露给顽皮狗和Insomniac Games后，两家公司仿佛看到了一个美轮美奂的产业未来，于是他们决定另起炉灶，为PS2打造两款全新的动作冒险游戏。与此同时，在微软位于雷蒙德市的大本营附近，一家小公司Sucker Punch Productions也在日夜开动马力，全力以赴的制作《狡狐大冒险》。很难想象，索尼会一口气扶持三款类型相近的作品，或许最合理的解释是：因为它们本身都非常出色。顽皮狗的"《杰克》系列"、Insomniac Games的《瑞奇与叮当》以及Sucker Punch Productions的《狡狐大冒险》，同为第三人称动作冒险游戏，都以精彩的故事和惟妙惟肖的角色为驱动，并融入大量幽默元素。尽管在气质上有很多相似的地方，但"《杰克》系列"更强调动作元素，《瑞奇与叮当》系列以丰富的武器和射击系统著称，《狡狐大冒险》则在潜入内容上下足了功夫。从销量和媒体评分上看，《杰克》的首款作品热卖300万套，获得了90以上的平均分，可谓名利双收，不过后两代作品的销量有所下降。"《瑞奇与叮当》系列"表现稳定，能够保持200万套的平均销量，值得一提的是，《瑞奇与叮当》是日本市场第一款推出主机同捆版的欧美游戏，并取得了超过50万套的优异销量。被公认为业界黑马的《狡狐大冒险》，系列三款作品则呈现出评分节节看涨的态势。


■《杰克与达斯特》在PS2上完美继承了《古惑狼》的成功。


■玩家渴望玩到瑞奇与叮当和杰克与达斯特并肩战斗的游戏。

有趣的是，《杰克与达斯特 先驱者的遗产》与续作《杰克2》在系统和风格上可谓大相径庭，前者多少延续了《古惑狼》时代的风格，而后者则是顽皮狗首次尝试构建开放的游戏世界。以天堂城为中心，主人公杰克和达斯特反抗邪恶男爵的统治，开阔的场景，城市中无数行走的市民，急驶而过的悬浮车，以及相对自由的任务系统，给人一种很GTA的感觉。游戏的玩法非常丰富，除了驾驶各种类型的车辆，变身黑暗或光明杰克，甚至还可以操纵达斯特玩上一段类似吃豆人的游戏。游戏中主要人物的多边形数量达到1万以上，当玩家爬上高台甚至可以遥望远处的场景，顽皮狗在游戏引擎技术上的突飞猛进，使它可以更随心所欲地创作梦想中的游戏。不过在PS2时代，顽皮狗也经历过一次惨痛的失败，试图复制《古惑狼赛车》成功的《杰克X 战斗赛车》，却因为游戏存在明显的AI问题，以及组装系统和解锁赛车华而不实，最终败走麦城。Insomniac Games则邀请玩家跟随瑞奇和他的机器人同伴叮当一起展开奇妙的宇宙冒险，自由的任务流程，丰富的星球和关卡，以及数量惊人、不乏恶搞风格的武器系统，树立起鲜明的游戏风

格。Insomniac Games几乎每年都会推出一款《瑞奇与叮当》游戏，不断的进化和新意，比如2代的武器改装系统，3代的经验值升级，以及4代的双人合作模式，让玩家感受到了制作组的诚意。

PS2时代顽皮狗和Insomniac Games在游戏开发领域可谓旗鼓相当，相比两位前辈，Sucker Punch Productions略显稚嫩，《狡狐大冒险》三部曲存在不少需要改进的环节，比如流程过短，但游戏在系统和玩法上的大胆创新令人惊艳。首先，《狡狐大冒险》采用了少见的卡通渲染风格，游戏画面具有浓厚的迪士尼风格，其次，以潜入为核心，融入战斗、解迷等元素，让玩家倍感新鲜。相比《杰克》和《瑞奇与叮当》，主人公狡狐史库伯只能承受敌人一两次攻击，在冒险过程中需要不断借助两个同伴的力量：能解开密码，会使用炸药的海龟Bentley以及力气很大，可以投掷各种物体的河马Murray。2003年，Sucker Punch Productions获得了国际游戏开发者协会(IGDA)和美国互动艺术科学学会(AIAS)颁发的"年度原创游戏角色"、"杰出动画成就奖"等殊荣。虽然三家公司各有所长，但论PS2时代的整体贡献，顽皮狗依然能够凭借一项优势胜出。除了游戏开发，顽皮狗在定制引擎方面成绩卓著，其研发的第一方专用引擎"Kinetica"，广泛应用于《战神》、《海豹突击队》、《大逃亡》等游戏作品中，极大促进了第一方的开发效率。


■《狡狐大冒险》卡通渲染风格的画面做到了PS2的极致水准。

PS3时代 胜出者 Insomniac Games


■《抵抗2》中摩天大楼般高大的怪兽Leviathan。

随着PS3发售，Ted Price治下的Insomniac Games就展开了凌厉攻势，每年一款高质量的主流大作，极大丰富了人们对PS3游戏前景和想象空间的认识，但是，颇具野心的Ted Price并未喜形于色，反而多了些"高处不胜寒"的谨慎。毕竟，成功带来声望的同时，其制作的每一款游戏的细节都会受到挑剔的玩家和媒体的集体审视，Insomniac Games能否实现可持续性发展，将长期考验公司的游戏开发机制，而这一点恰恰是他们征服次世代的法宝。通过建立开发模型以及阶段式的工作目标评审机制，开发团队的工作效率大幅提高，一方面创意主管和项目经理会定期走访各个部门，听取他们的意见，合理分配资源，在维持整体开发平衡的同时，由各部门自主决定工作进度。每周一次的"头脑风暴日"以及优厚的福利待遇，也有效激发了员工们的创造力。《抵抗2》实际研发时间不到20个月，《瑞奇与叮当 未来毁灭器》甚至只用了一年时间，这些作品销量突破百万的同时，也获得了不低于85分的综合媒体评分。PS3发售初期一度受困于开发困难和大作稀缺，高产的Insomniac Games用自己的"劳模"表现为PS3保驾护航，可谓功勋卓著，无可替代。

除了令人满意的开发速度，Insomniac Games出品游戏的"自我进化"也值得称道。相比中规中据的《抵抗》，《抵抗2》堪称全方位的素质提升，丰富的武器库、种类繁多的奇美拉单位，以及魄力十足的Boss战令玩家大呼过瘾。当Nathan Hale抬头看到摩天大楼般的Leviathan时，带给玩家的震撼已经很难用言语表达。融合任务制的多人组队模式支持60人参战，合作模式同样是网战的一大亮点，Insomniac Games对多人游戏的火候把握日趋成熟。借助PS3的强劲机能，《瑞奇与叮当》未来篇把宏大的宇宙和多样化的环境刻画的淋漓尽致，瑞奇所属种族的神秘历史也成为剧情的一大看点，整部游戏如同瑞奇在管道上滑行般爽快。当不少玩家认为Sucker Punch Productions会在PS3上延续史库伯的冒险故事时，他们出人意料的呈上了一款雄心勃勃的作品：《无名英雄》，由三座独立岛屿组成的庞大帝国城，超过100个主支线任务，善恶抉择和新颖的业力系统，显示出Sucker Punch Productions驾驭大制作的勇气和能力，尽管主人公柯尔的故事以及游戏引擎还有进一步提升的空间，但Sucker Punch Productions已经证明自己不再是当年的"黑马"，而向顶尖的开发团队大步迈进。

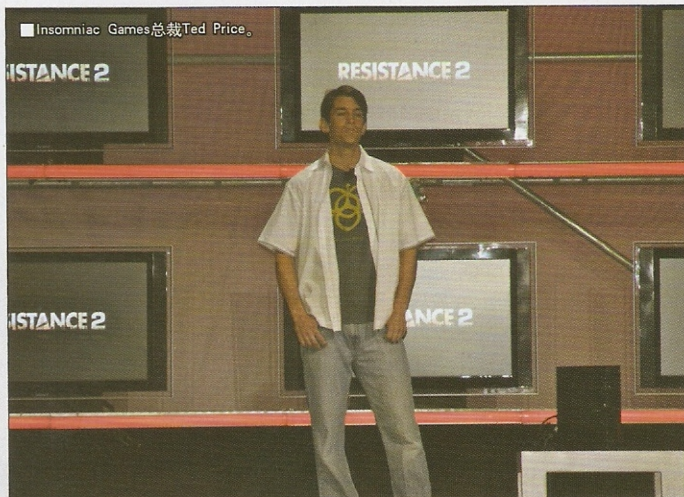

■《未知海域2》开发团队成员和配音演员召开记者会。

无论是浸湿的衣服被风吹干，还是身上的雪花逐渐融化，在技术上登峰造极的顽皮狗，并未割裂技术与内容的天然联系，而是将它们巧妙地融入到尼泊尔的迤逦雪山，魅幻的香格里拉，以及德雷克和弗林的插科打诨之中，用技术诠释内容，才是顽皮狗真正叹为观止的能力。在多人游戏方面，顽皮狗小试牛刀取得了喜人成绩，三人合作模式令人上瘾。不过游戏美中不足的是过于线性的流程以及枪感方面的欠缺。从媒体综合评分上看，《未知海域2 纵横贼道》已经跻身游戏产业最伟大的十款游戏之一，此时顽皮狗却能保持冷静心态，一个引人注目的细节是，在谈及《未知海域2》感谢名单中出现了Bungie、Infinity Ward等知名开发团队的名字时，顽皮狗副总裁伊万·威尔斯表示："我们希望这个商业生态变得友好起来，尊重、合作、进步和商业是可以兼得的，这些友情让我们受益良多。"考虑到顽皮狗在PS2时代的作为，为PS3打造一款强劲的通用引擎是他们的未尽之责，因此综合现阶段的表现，最终"劳模"Insomniac Games胜出。

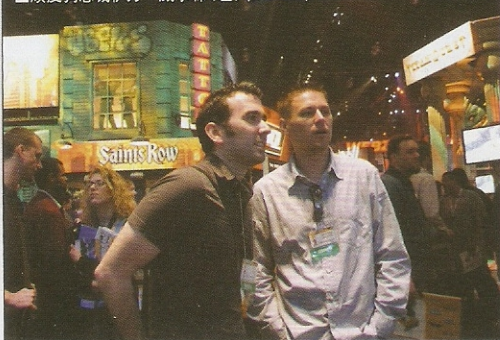

■《无名英雄》主人公柯尔遥望帝国城。

技术能力 胜出者 顽皮狗

顽皮狗在技术领域的胜出可谓实至名归，他们的成功依靠的不仅是天赋和运气，更重要的是从不拘泥于现有成绩，适时发展自己的技术能力，在成功中依旧保持着自我提升。《未知海域 德雷克的宝藏》大致使用了PS3的SPU（交换处理单元）三成性能，而在《未知海域2 纵横贼道》中他们的目标则是彻底榨干SPU。顽皮狗2.0游戏引擎的精髓之处在于，将部分场景运算、物理运算、模拟碰撞和动画演算工作交由SPU负责，有效减少传输给RSX（PS3的图形芯片）的负担数据量，从而在最大程度上挖尽RSX的全部缓存以及相对完美实现RSX和CELL处理器的协同工作。在《未知海域2》中，主人公德雷克的多边形数量达到了惊人的8万个，而前作的数量约为3万个左右。像往常一样，顽皮狗的备受追捧来源于它超越玩家和业界预期的能力，但真正令其技术鹤立鸡群的原因，是其内部十分神秘的团队：Ice Team。作为SCE三大第一方技术研发团队之一，Ice Team 主要为一、二方开发者提供技术支持，并专注于研发核心图像技术，包括低端游戏引擎组件、图像处理模型、支援性工具、图形用户界面和调试工具等。目前Ice Team由顽皮狗首席程序设计师David Simpson统率，参与了《战神3》、《杀戮地带2》、《小小大星球》、《抵抗》系列作品的开发工作。作为全球最早开始PS3游戏引擎研究的技术团队，顽皮狗和Ice Team 的成功自然是水到渠成。



■Insomniac Games总裁Ted Price。


■顽皮狗总裁伊万·威尔森（左）和Christophe Balestra

事实上，从PS2时代开始，顽皮狗、Insomniac Games和Sucker Punch Productions就保持着密切交流与合作，甚至是直接的技术分享，三家公司的员工会利用业余时间帮助对方测试游戏，共同攻关解决某些技术难题。值得一提的是，他们各自的作品经常会收录对方游戏的测试版，比如《古惑狼3》中的《小龙斯派罗》DEMO，以及《无名英雄》附送的《未知海域2》多人测试版账号。不过，合作过程中难免会有一些摩擦发生，2002年Insomniac Games公关经理在接受媒体采访时，针对不少玩家认为《瑞奇与叮当》使用顽皮狗游戏引擎的观点，明确表态："《瑞奇与叮当》采用了Insomniac Games独立开发的引擎，我们和顽皮狗关系不错，但不需要借助他们的帮助来完成我们自己的作品。"Ted Price也强调这种说法"伤害了Insomniac Games的全体员工"。对此，顽皮狗的创始人Jason Rubin则认为对方有些"反应过度"，不过事情很快就烟消云散了。这起事件给顽皮狗高层提了个醒，当Ice Team对其他一二方游戏开发商履行技术服务时，尽量避免直接使用顽皮狗的名号。虽然Sucker Punch Productions并不以技术见长，但是他们在PS2时代使用的"Cel-Shading"卡通渲染技术称得上独树一帜。在《狡狐大冒险3》中，他们还使用了3D成像技术，玩家需要佩戴特殊的3D眼镜，部分关卡画面会呈现出立体化的场景。

创新能力 胜出者 Sucker Punch Productions

在《未知海域2 纵横贼道》的大部分时间，主人公德雷克在不停的战斗、攀爬或奔跑，整个冒险历程令人热血沸腾，绝无冷场，而故事的第16章"我在哪里"，却带给玩家一份难得的宁静与安详。德雷克在香巴拉的藏族村庄中醒来，这里没有战斗，也没有解迷，你可以悠闲地与村民交谈，或是数一数村庄中牦牛的数量，当然，还有欣赏这里世外桃源般美不胜收的景色。我们当然要要赞美顽皮狗的技术，但真正在这里发挥关键作用的，并非是视觉效果，而是开发团队对游戏节奏变换的精准拿捏以及"润物细无声"的互动性体验，使得玩家不仅仅是"看到"，更能全身心的"感受到"，这才是顽皮狗在游戏中最大的创新。他们是一家极其注重细节和表现力的公司，如果说电影更强调对现实的模拟，那么游戏则是一种纯粹的互动体验，《未知海域2》的成功，很大程度上是人机互动的胜利，而非电影式表现手法的成功。无论是顽皮狗，还是Insomniac Games，今日的创意和过去的种种尝试大都一脉相承，这种渐进式的创新，保证两家公司在发展道路上稳扎稳打。


■Sucker Punch Productions的创始人之一—Chris Zimmerman。


■Sucker Punch Productions的创始人之一—Bruce Oberg。

在创新领域，Sucker Punch Productions的风格则要激进得多，颇有些不破不立的味道，几乎每款作品都会大胆求新，甚至尝试各种实验性的设计。殊为难得的是，这是一个仅有40余人的小型开发团队，只要一款产品遭遇市场失败，公司便会陷入绝境。值得一提的是，Sucker Punch Productions由Bruce Oberg、Chris Zimmerman和Nate Fox等6位创始人建立，这一结构本身就给公司的日常决策和管理增加了难度，令人惊奇的是，集体智慧与集体管理恰恰是这家公司征服次世代的利器。他们会为公司的发展感到焦虑吗？不，Sucker Punch Productions相信自己的努力不会折戟沉沙，多年来的开发经验告诉他们，创作一款不同以往的作品固然存在巨大的风险，但这种风险主要来自于无法将自身全部理念和创意贯彻到游戏成品中。在《狡狐大冒险3》

中，他们增加了众多可操作角色，为了更好刻画人物性格，引入了大量对话和支线情节，对一款动作冒险游戏来说，拿捏不好尺度就会影响游戏节奏，甚至喧宾夺主，公司的几位创始人由此产生了分歧。

集体管理的精髓并非是简单的妥协或让步，而是求同存异的主动出击，在几位创始人看来，喋喋不休的争吵，不如全力推动这项尝试，看看最终效果到底如何。为了不使玩家对大段的对话和情节生厌，他们不但采用了幽默风趣的语言风格，而且精心设计了针对性的任务，饱满、迥异的角色性格以及老道的讲故事能力，使《狡狐大冒险3》最终获得市场成功。虽然相比《瑞奇与叮当》，其销售业绩不算特别耀眼，但是对Sucker Punch Productions上下而言依然意义重大。公司不但获得了后发制人所需的资金，而且整个管理层被更紧密的粘合在一起。当Sucker Punch Productions筹划次世代的首秀时，《无名英雄》的构思逐渐浮出水面，它与此前Sucker Punch Productions创作的游戏都不相同，在一座规模巨大、开放的城市，劫后余生的主人公要探明事实真相，这部作品抛弃了简单的善恶二元论，鼓励玩家在楼顶上跳跃、攀爬，"不走寻常路"成为游戏的一大标志性特色。作为一家小公司，Sucker Punch Productions的创新大勇气值得我们为他鼓掌。


■Sucker Punch Productions团队成员合影。

运营能力 胜出者 Insomniac Games


■顽皮狗位于圣莫尼卡的办公园区。


■Insomniac Games每年会定期举办三次游戏日活动。

顽皮狗的创始人Jason Rubin曾对外表示："我们没有兴趣也没有计划与同行比拼速度和规模。"这段表述很大程度上揭示了第一方游戏开发商的特点，他们主要以项目为出发点，看重的是产品线，所以顽皮狗在很长一段时间保持着6、70人的有限规模，同时只专注于一款作品的开发。而第二方开发商由于经营相对独立，自然会更多地考虑公司的长远发展。当Jason Rubin决定离开顽皮狗后，索尼任命伊万·威尔斯和Christophe Balestra担任公司的新主管，两个人都是美工出身，善于带领团队达成一致意见，索尼希望选择才华横溢而又不事张扬的人来管理旗下最重要的开发资产。如果说伊万·威尔斯是典型的开发型管理者，那么Insomniac Games的总裁Ted Price就是运营型的管理者了。最近几年，Insomniac Games在继续深化与索尼合作同时，还实施了类似Level5和Lionhead制作室的发展战略，扶植所在地区周边的独立和小型游戏开发团体，并可能代理发行他们的作品。2009年1月，Insomniac Games在美国北卡莱罗纳州建立了一家姐妹工作室，目前公司员工总数超过180人。

对于人才流动率很高的游戏产业而言，不少企业都会在每年三月感到特别担忧，员工们领了年终奖，但并没有把它作为下一财年新的开始的激励，而是选择为别的公司效力。在人才短缺的市场背景下，对人才的维护和争夺愈演愈烈，如何留住人才不单单是提供具有竞争力的薪金，还要构建合适的人才选拔和使用机制，使他们看到可预期的工作发展前景。顽皮狗内部拥有一项人力资源政策，允许员工在索尼其他部门间换岗，对于渴望独立创业的员工，会根据具体情况进行支持。不过看上去，这项政策更像一把双刃剑，一些顽皮狗员工创建了Ready at Dawn、High Impact Games等公司，虽然壮大了索尼的第二方力量，但毕竟造成了顽皮狗的人才流失。Sucker Punch Productions同样饱受人才流失之苦，两年前公司多名核心成员跳槽到谷歌，一度令其元气大伤。连续多年跻身全美最受雇员欢迎公司行列的Insomniac Games，则凭借灵活的弹性工时以及细致入微的员工福利，吸引了不少游戏产业的顶尖人才加盟，公司每年都会邀请员工携家人一同前往巴哈马群岛等度假胜地旅游，健康关怀计划等举措的出台，为开发团队成员营造出强烈的归属感。

顽皮狗在本次评选中不负众望的胜出，是对其在PS系三代主机游戏开发道路上稳定而卓越发挥的最佳总结。当然，无论是Insomniac Games，还是Sucker Punch Productions，各有其优势与竞争力，正是群星璀璨的开发者队伍成就了今日Playstation的繁荣和兴盛。梳理三家公司不同的发展轨迹，远比单纯衡量现有价值更有助于我们做出正确判断，混合着传统与创新，代表着未来游戏发展潮流走向的顽皮狗、Insomniac Games和Sucker Punch Productions，还有太多精彩的故事没有讲完。就像过去我们似乎在一夜之间就记住了他们的名字，现在玩家们对《未知海域3》、《抵抗3》和《无名英雄2》的期待值上升速度同样快的惊人。那么，开发这些作品有着怎样的感受？顽皮狗总裁伊万·威尔斯笑着回答说："我们是从创造有价值的、令人愉悦的和美丽的事物中发现快乐的。"


■Insomniac Games技术和开发工具部门的员工合影。

INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

文 Lancer 美编 一刀



《勇者斗恶龙IX》发售后，和田洋一把自己关在了办公室里，他用4天时间连续玩了30个小时。他说，这不仅是因为他喜欢这款游戏，更重要的是他要通过亲身体验研究怎样的游戏会大卖。当玩家在研究如何走出迷宫、如何找到宝物时，和田洋一想到的是如何改变游戏方式，如何制作次世代的游戏。

和田洋一曾在《日经BP》的采访中说："从营业利益上说，NDS的软件价格很低，而卡带媒体的成本却比光盘高得多，所以获得的毛利要少得多。从结构上说，很难有更大的收益增长。"据估算，每卖出一张家用机游戏获得的利润是掌机游戏的两倍，也就是说《勇者斗恶龙IX》要实现前作的盈利规模，大约要有1000万套的游戏销量，这个目标难如登天。

将《勇者斗恶龙IX》赐予掌机是SE的无奈之举，日本家用机市场的萎靡不振使其只能退而求其次。和田洋一期待着次世代主机的成熟，日本业界由于长期专注于掌机游戏已经远远落后于欧美。PS3是日本业界在高端市场上奋起直追的希望，自2009年春以来，SE一改其往日的淡漠态度，成为支持PS3的急先锋。作为日本第三方龙头，SE素有日本业界风向标之称，它的一举一动预示着未来的业界趋势。

30年前，和田洋一在东京大学法学院求学时经历了《太空侵略者》风暴，那时他预感一个巨大的新产业即将诞生，那时的情形至今他还历历在目。和田洋一相信，能够触动人心的游戏永远是业界的动力之源。

"制作出能够为全世界的人们带来难忘回忆的游戏，这是我的目标，也是SE的生存策略。"

卧龙出山 Square Enix的归来

Part. 1 新水晶神话

"今后两年将会是大乱战时期，业界版图将重新划分。"

2004财年Square Enix销售额与利润双双创造历史新高，实现净利润264亿日元。2005年5月24日，SE社长和田洋一于财报会中微笑着指点江山，预测2005～2006财年将会是业界新格局成型之时。那时包括和田洋一在内的绝大多数第三方高层认为，未来仍然是索尼的天下，所谓的版图重新划分，将会在微软与任天堂之间展开。《勇者斗恶龙VIII》以财年内361万套的实售业绩为SE带来了最美好的一年，和田洋一希望PS3继续为其带来好运。

于此一周前，SE在E3展公布了16款游戏，其中多数为PS2平台。虽然和田洋一在记者招待会中对PS3新作计划只字不提，但PS3首次亮相引起的轰动效应使其无法不为之振奋。在非正式场合的记者采访中，和田洋一表态："今后我们会继续在PS3上不断推出《最终幻想》系列作，对PS3给予强力支持！"那时一些神经敏感的人士将和田洋一的这番发言与《最终幻想VII》的TECH DEMO联系了起来，得出其PS3重制版正在开发中的结论。

同样在E3 2005期间，和田洋一发表了支持X360与任天堂"革命"的声明，SE的行踪令人捉摸不透。Capcom、NBGI、Koei等都以实际行动对PS3表示支持，公布了各自的PS3独占大作，唯独SE按兵不动，对三大主机均以口头支持，除了向X360赏赐了一盘冷得发馊的《最终幻想XI》外，并未公布任何实际新作项目。和田洋一出现在微软新闻发布会，宣布正式加盟X360时，把索尼吓得不轻。那段CG制作的《最终幻想XI》X360版概念影像也着实唬住了一批人。和田洋一说："这只是我们与微软合作的开始！"其实SE看中的不是X360，而是Xbox LIVE，希望奄奄一息的《最终幻想XI》借Xbox LIVE之福再发出最后一点光和热。当Capcom等竞争对手投入巨资研发其次世代引擎技术时，SE的次世代战略仍处于白纸状态。和田洋一并不着急，因为在历史上Square与Enix扮演的从来都不是先锋的角色，在多数时候他们总是姗姗来迟，但他们也总是以最强有力的王牌一锤定音。和田洋一有足够的时间静观业界的风云变化。

E3 2005索尼表现出色，久多良木健给全世界的玩家画了一张令人垂涎的大饼，让人们置已有游戏成品的X360于不顾，专心等待PS3的到来。而游戏开发者们却在这张大饼外看到了潜在的危机。即使是SE也没有收到索尼发出的PS3游戏开发工具包，PS3的上市时间与硬件成本令人担忧。索尼在7月份的PlayStation Meeting中宣布与数十家游戏开发工具供应商合作为PS3建造开发工具包，但仍然无法减轻开发者的担忧，CELL复杂的多核结构将成为程序员的噩梦。和田洋一在8月初的一次演讲中含沙射影地对PS3开发工具包长期未能发放表示担忧："出色的开发工具对次世代主机至关重要，工具没跟上就会输在起跑线上。"

2005年11月，X360首发成功，和田洋一在德国媒体关于《最终幻想XI》的采访中表示未来的《最终幻想》与《勇者斗恶龙》有可能以PS3/X360跨平台的方式推出。SE公关部很快出面指责媒体断章取义，但和田洋一对X360兴趣浓厚却




■E3 2005公布的《最终幻想VII》PS3重制片头画面，如今看来这样的画面PS3确实完全可以做到。

是无法抹杀的事实。

和田洋一对X360的热情保持了不到一个月，就被日本地区的残酷事实泼了盆冷水。X360日版首发比Xbox还要惨淡，这完全是微软及其日本合作伙伴们始料未及的大灾难。同月SE发布上半财年财报，家用机事业的大额赤字致使SE当日股价大跌。和田洋一表示次世代游戏开发基础技术的战略性投资是出现赤字的主要原因。当时SE并未公布任何次世代新作，代号"白色引擎"的《最终幻想XIII》原创引擎技术无疑是这笔神秘开支的主要来源。

由于《最终幻想XII》比原定计划推迟两年发售，原定为PS2末期盖棺之作的《最终幻想XIII》被转移到PS3。平台转移后，《FFXIII》团队的首要任务是制作一个专用引擎。次世代的基础引擎研发费用是游戏开发费中的大头，Epic的"虚幻引擎3"开发成本超过4000万美元，没有几家公司能承受如此高昂的成本，因此购买现成的引擎技术成为多数开发商的首选，引擎授权成为次世代利润最丰厚的业务之一。和田洋一也鼓励他的开发者们多用专业引擎公司的技术，但这在SE的实现难度很大。20多年来，Square的开发人员早已习惯使用自主研发的游戏引擎，来自欧美的著名游戏引擎虽然技术强大，授权费用也不高，但能熟练使用英文引擎的日本开发人员并不多，更重要的是绝大多数欧美游戏引擎是为FPS或动作类游戏而贴身设计，不适合RPG。SE这样的RPG专业户必须要有一套专为RPG打造的引擎，为摊薄每款游戏分摊的引擎研发成本，SE应当围绕该引擎制作数量更多的游戏。从《最终幻想VII》补完计划开始引入的"作品群"概念是摊薄成本的最佳策略。鉴于X360在日本的惨况，PS3是SE发展其高端游戏的惟一选择。于是在2006年5月9日，SE同时为PS3献上了两款《最终幻想XIII》，跨度长达十年的"新水晶神话"闪亮登场！

■2005年5月 克劳德英姿重现

号称为即时演算的《最终幻想VII》重制片头在索尼E3 2005展前发布会中公开，素质达到CG电影版水平。业内疯传SE将以《最终幻想VII》PS3重制版为"《FFVII》补完计划"划上完美句号。

■2005年7月 情动Xbox LIVE

SE于微软X360峰会中宣布将于X360首发期间进行《最终幻想XI》X360版公测。

■2005年7月 Square Enix Party

SE召开个展，宣布《最终幻想XII》确定于2006年3月16日发售。展会中还传出SE内部已经在讨论制作PS3版《最终幻想VII》重制版。

■2005年8月 吞并Taito

SE宣布以股票换购方式收购Taito为全资子公司，总斥资670亿日元。Taito曾以《太空侵略者》开创日本游戏产业，是日本最老牌的街机厂商。SE收购Taito的目的是强化其街机业务。和田洋一表示，收购Taito只是其大扩张计划的第一步。

■2005年10月 《FFVII AC》热卖

索尼发表新闻稿，宣布《最终幻想VII 再临之子》UMD/DVD版三周销量突破70万套。

■2005年11月 和田洋一生异心

和田洋一在接受某德国网站采访时表示，未来的《FF》和《DQ》可能并非PS系主机独占。不过SE很快发布新闻稿称和田洋一的发言内容被海外媒体"误读"。

■2006年3月 《FF》网游新作

《最终幻想XI》某玩家聚会活动中，该作开发团队透露他们正在为PC和次世代主机开发一款网游新作，该作很可能就是三年后才公布的《最终幻想XIV》。

■2006年3月 《最终幻想XII》发售

开发历时5年，延期数次的《最终幻想XII》终于发售，首日发货量达200万套。该作成为"《最终幻想》系列"首个获得《FAMI通》满分评价的作品。

■2006年3月 愚人节笑话

愚人节前夕，美国《EGM》杂志照例发布了多则令人真假难辨的传闻，其中最引人注目的一条是：《最终幻想XII》美版发售前，SE会先在E3 2006公布《最终幻想XIII》。《EGM》称《最终幻想XIII》将会是PS3独占，而且已经接近完成。SE数日后出面声称《EGM》的传闻纯属愚人节笑话，不过后来事实证明《EGM》的传闻说对了一半。



▲当时网上流传的《最终幻想XIII》LOGO。

■2006年5月 《最终幻想XIII》公布

Square Enix于E3 2006的展前发布会中公开PS3独占的《最终幻想XIII》，令人惊喜的是除了这个正传之外，还有《最终幻想Versus XIII》同样是PS3独占。E3 2006由于PS3定价太高、试玩游戏素质不佳等原因，索尼表现并不出色，但两个《FFXIII》助阵对日本玩家而言足以弥补一切。据《FAMI通》杂志调查，日本玩家印象最深的E3十大新闻中，《最终幻想XIII》相关新闻占了3条，除此之外的PS3主机相关新闻另占5条。在日本玩家看来，PS3获得了E3 2006的压倒性胜利。





■2006年5月 新水晶神话



Square Enix在面向投资者的会议中确认，《最终幻想XIII》是规模宏大的"新水晶神话"计划的一部分，除了已经公布的3款游戏外，还有另外3款未公布的作品，其中一款是已经注册商标的《最终幻想Haeresis XIII》。可惜这些游戏始终未现身。

Part.2 均衡之术

“新水晶神话是一个跨度十年，经济规模1000亿日元以上的宏伟项目！”和田洋一在一个投资者会议中说。

作为“新水晶神话”的旗舰，《最终幻想XIII》开发成本据称达到了80亿日元，“白色引擎”的研发费在其中占了相当大的比重。将两个制作规模如此庞大的游戏同时押注在PS3身上，是SE对其信心满满的最好证明。在E3 2006之前，所有第三方都不知道PS3的定价，他们只知道索尼的承诺是将于2006年内出货400万台PS3，没有人意识到危机正在迫近。

好莱坞星光大道附近的SE E3发布会现场外，索尼为记者们准备了几辆可免费搭乘的大巴。记者们拿着SE发放的宣传资料，互相讨论着刚才的冲击性发表，预测索尼即将再次完胜。大巴带着他们穿过整个洛杉矶，来到索尼电影制片厂，索尼的E3展前发布会紧接着召开。在那里，记者们接受了又一次冲击——PS3 599美元的售价超出所有人的预期，本来在两个《最终幻想XIII》的照耀下金灿灿的前路突然黯淡。一位参加了SE展前发布会的记者在他的博客里描述了这么一幕意味深长的情景：发布会召开前，某SE高层在会场外接到一通电话，而后神色凝重地与身旁几位同僚耳语了一番，之后几个人站在墙角一言不发地抽着闷烟。这通电话的内容只有当事人才会知道，也许是某知情人士在提前几个小时向SE透露了PS3的售价，这个价位足以让已经下了重注的SE后悔不迭。

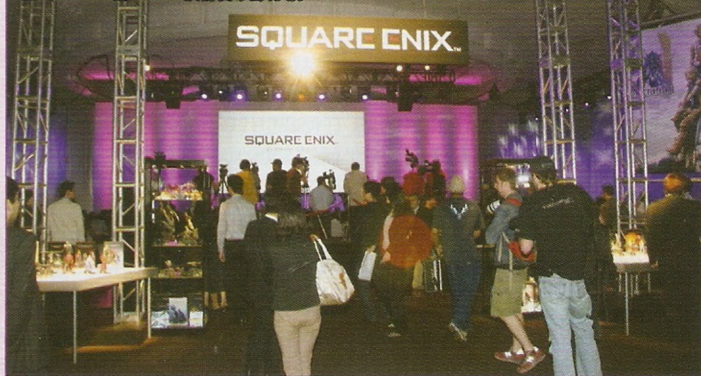
从洛杉矶归来后，SE高层们立即召开会议重新评估了《最终幻想XIII》计划的进度目标。如果集中资源全力推进《最终幻想XIII》，SE将无法确保未来两年的新作数量，不仅使其财年业绩要受巨大风险，而且当游戏发售时，可能只有一两百万的用户基数。唯今之计只有将《最终幻想XIII》的开发计划暂时押后，静观业界风云。

价格因素就像悬在PS3头上的达摩克里斯之剑，靠索尼太近就随时有可能受到牵连，而X360几乎没有翻身的可能，正当此时，呼风唤雨的NDS让SE看到了一条新的出路。

SE的最初计划是在2007财年内推出《最终幻想XIII》，即2008年4月之前。E3展之后，PS3售价太高、产能不足等因素都预示了一条艰难的首发之路，将《最终幻想XIII》发售计划推后已成为SE高层的共识。但缺了《最终幻想XIII》，SE的股东们需要一个同级别的游戏保持业绩的稳健。和田洋一在Square与Enix合并当日就向股东们拍胸脯保证，未来将努力争取《FF》与《DQ》隔年交替推出，确保经营的稳定性。既然《最终幻想XIII》缺席，最理想的状态是由《勇者斗恶龙IX》接替。PS2行将入土，PSP人气不足，只有NDS配得上贵为国民级游戏的《DQIX》。选择NDS的另外一个优势是掌机游戏开发周期短，过去《DQ》动辄三五年的开发周期有望缩短到一两年，赶在2007财年内发售为SE充实业绩。将《最终幻想》与《勇者斗恶龙》分别交给索尼与任天堂，也可以实现和田洋一一直以来“制衡业界”的野心。

日本游戏业界长期处于单极格局，从FC到PS2，一强皆弱的局面几乎从未被打破。任天堂掌权之时，第三方享受着丰厚的利润，却也受够了山内溥的颐指气使。索尼继位后，初期对第三方推心置腹，优惠条件源源不绝，但到后期地位巩固之后，第三方再也享受不到当初被奉为上宾的款待。而在大洋彼岸，由于索尼、微软、任天堂的势力分布较为均衡，第三方不仅可以享受跨平台带来的巨大用户基数，同时可以避免受制于已经将市场垄断的第一方。当第一方彼此处于势均力敌的状态，SE这种第三方龙头才能成为业界的决断者。和田洋一身为CESA会长，从不掩饰其支配日本游戏业的野望。仿佛是为了证明其“制衡之道”，《勇者斗恶龙IX》公布数日后SE为索尼颁了个安慰奖——PSP的《最终幻想战略版 狮子战争》，虽然这无法平息索尼拥趸们的愤怒，不过总算是聊胜于无。

那时人们可能还没有意识到，《DQIX》事件中最受伤的不止是PSP，而是整个日本家用机市场。



■Square Enix的E3 2006展前发布会现场。

■2006年6月 支持六轴

北濑佳范与野村哲也向《EGM》杂志确认，《最终幻想XIII》将积极支持PS3的六轴动作感应功能。访谈中还透露《FFXIII》原定为PS2游戏，而《Versus XIII》由始至终都是为PS3贴身打造。

■2006年6月 预约受付中

美国著名零售商百思买开始迫不及待地在其网络商城中接受《最终幻想VII》PS3重制版预订。

■2006年7月 野村的预测

野村哲也在国外媒体访谈中预测，PS3由于售价太高，因此初期发展会很艰难。但“如果蓝光得到普及，在一到两年内PS3的处境将会变化。”

■2006年9月 最终幻想日

纽约市政府宣布，将10月11日《最终幻想XII》发售日定为“最终幻想XII玩家日”。

■2006年12月 《DQ》叛逃

SE于PSP发售两周年纪念日当天召开新闻发布会，宣布《勇者斗恶龙IX》将由NDS独占。SE的佐佐木副社长在《华尔街日报》采访中发表经典名言：“我们不希望PS3输得太惨，所以我们会支持他们。我们也不希望他们赢得太彻底，所以我们不能太支持他们。”

■2006年12月 补偿性措施

SE在《勇者斗恶龙IX》公布的数日后宣布打造“伊瓦利斯联盟”，其中重点作品就是作为补偿为PSP开发的《最终幻想战略版 狮子战争》。



■2007年1月 试玩版计划

SE发言人向日本《电击》杂志透露，SE计划于E3 2007期间发布《最终幻想XIII》试玩版。

■2007年1月 搭载虚幻引擎

SE宣布其已经获得“虚幻引擎3”的使用权，这被认为是SE为其高清时代跨平台战略进行技术储备。

■2007年2月 《FF》网游新作平台之谜

《最终幻想XI》制作人田中弘道在国外媒体采访中说：“我们正在为X360和Vista开发次世代MMORPG，至于PS3目前还在考虑中。”这说明当时《最终幻想XIV》可能是面向X360开发的，因为X360游戏开发环境与PC更接近。

■2007年2月 野村的计划

野村哲也在日本《GEMAGA》杂志采访中表示，《最终幻想Versus XIII》将会是他的最后一个《最终幻想》，该作完成后他将专注于《王国之心III》。换句话说，《王国之心III》是比遥遥无期的《Versus XIII》更加遥遥无期的游戏。

■2007年4月 十年计划

平井一夫继任SCE社长后喊出了PS3“十年生命周期”的口号，SE也接过话茬，SE副社长桥本真司表示“《最终幻想XIII》系列”的生命力将维持10年。

■2007年5月 跨平台计划启动



SE的大作跨平台计划启动！美国《Game Informer》杂志独家报道了使用“虚幻引擎3”打造的《最后的神迹》，当时该作的计划是PS3/X360版同步发售。

Part.3 移情别恋

岩田聪在《勇者斗恶龙IX》发布会后的答记者问中说："这次事件最让我感慨的是掌机真的成为了业界的主流。"2006年日本游戏市场实现了掌机与家用机地位的逆转，掌机市场规模全面超越了家用机。《勇者斗恶龙》又一次担当了业界风向标，2007年后，由于PS3销量不佳，第三方的家用机热情消退，日厂开发资源全面转移到掌机。次世代主机刚开局就遭遇寒冬，SE率第三方把春风吹向NDS，以眼前利益为先，全然不顾对家用机缺乏投入可能导致的技术倒退，不顾日本可能落后于世界的危险，毅然本末倒置地将掌机作为主力。当欧美第三方不断在次世代技术上冲锋陷阵，不断抬高次世代游戏画面水平时，日厂却埋头于掌中方寸之地满屏的马赛克，做出来的PS3游戏仍停留在PS2时代。游戏制作水准不高玩家不买账，游戏销量太低导致第三方更加不愿投入成本，如此形成恶性循环。

2007年11月，SE召开2008年中期决算说明会，在其公布的财报中，有8.76亿日元的"内容废弃损失费"。这笔神秘费用引起了投资者的关注。有媒体报道这笔费用是"白色引擎"开发中止所致，SE可能会放弃自己开发引擎的努力，《最终幻想XIII》也随之搁置。事后证明"白色引擎"并未中止开发，只是进行了改造，更名为"水晶工具"，强化了跨平台的表现。不过《最终幻想XIII》搁置之事应该是确有其事。据北濑佳范透露，2006年《最终幻想XIII》决定转为PS3时，其PS2版主体开发工作几乎已经完成，将原PS2版的部分可用素材转移为PS3版，相当于实现了大约10%的完成度。而到了2007年中，《最终幻想XIII》完成度仍然只有13%，也就是说从游戏公布后整整一年该作几乎纹丝未动。而《最终幻想Versus XIII》1.3%的完成度大约相当于E3的那段CG动画。2006～2007年，北濑佳范与野村哲也的团队全部转向掌机，重点完成了《危机之源 最终幻想VII》，又启动了《异说 最终幻想》和两个《王国之心》掌机项目，几乎没有剩余资源可为玩家炮制次世代盛宴。2007年中，SE的PS3游戏开发计划几乎完全搁浅。

和田洋一对PS3叫停的同时，微软的公关工作正紧锣密鼓地展开。SE于2006年末购买了Epic Games的"虚幻引擎3"，


□《星之海洋4》曾让微软扬眉吐气，不过最后还是免不了移植PS3的命运。

微软认为这是SE对其敞开怀抱的信号，因为X360是最适合"虚幻引擎3"的平台。和田洋一也担忧过于专注掌机会牺牲长远竞争力，购买"虚幻引擎3"是迎合国际潮流、是对未来的技术储备。另外，SE也通过外部工作室对次世代游戏进行试探性投资，这样无需耗费自身的开发资源即可使其游戏品牌进入次世代，甚至还有免费的开发资金与技术支援可用。

TGS 2007，微软与SE的展台很有深意地摆在了一起，微软展台正面大屏幕中滚动播放"SE×tri-Ace×微软"的《无尽的未知》。和田洋一公然大赞X360开发环境友好，而PS3市场定位不明，"未来将岌岌可危"。这是和田洋一将微软绿油油的钞票塞入囊中后发出的由衷感叹，比起一毛不拔的索尼，还是财大气粗的微软更值得效命。

2007～2008年间，SE于PS3最艰难之时与微软情意绵绵，和田洋一卖力称赞X360在日本大有可为，诱使微软花更多的钱资助他们开发更大牌的RPG。微软见《信赖铃音》等RPG的硬件促销效果确实显著，对SE这位RPG之王更加殷勤，一掷千金买走了《星之海洋4》。媒体对X360赞誉、对索尼失望的论调不绝于耳，激励着微软越战越勇。之后一个月，微软集中全力对《最终幻想XIII》展开公关，最终如愿以偿地以一出拍肩大戏一吐多年来在日本所受的怨气。

微软正待吐气扬眉，却不想SE的股东们正在背后数着钱，乐滋滋地准备将搁置多时的PS3版《最终幻想XIII》加速向前推进。

■2007年5月 延期

和田洋一表示《最终幻想XIII》日版在2008年4月之前不可能发售。

■2007年5月 SE副社长排斥X360

桥本真司在《日经BP》采访中说，未来很长一段时间内X360都不会有任何《FF》作品。SE公关部很快出面解释："只是目前还没有相关计划。"

■2007年6月 PS3游戏计划搁浅

《日经》报道，由于PS3销量不振，SE已经暂时搁置PS3游戏发售计划，整个2007财年将不会推出任何PS3游戏。

■2007年7月 《最终幻想XIII》止步不前

根据索尼发布的资料，《最终幻想XIII》完成度仅13%，《Versus XIII》仅1.3%。桥本真司表示原定2007年内发布的《最终幻想XIII》将延迟到2008年。

■2007年8月 平井一夫期待《FFVII》重制

SE举办《最终幻想VII》十周年纪念活动，平井一夫到场挥毫写下一段祝词："恭喜美妙10年，好戏还在后头！"这进一步激化了《FFVII》重制版的传闻。



■2007年9月 另寻新欢

TGS期间，SE与微软尽显亲密关系，不仅公布了SE/tri-ACE/微软联合打造的《无尽的未知》，而且与微软展台并肩而立。和田洋一发表了讥讽索尼的言论："索尼刚公开PS3时将其宣传为无所不能的家电产品，在游戏公司的压力之下又改为更接近游戏机的定位。如果不先摸清楚自己的营销策略，PS3的未来将岌岌可危。"

■2008年2月 延期

日本股市观察网站Trader预测《最终幻想XIII》将延迟到2010年3月发售，在此之前SE股价将长期保持跌势。

■2008年3月 未雨绸缪

SE于游戏开发者大会宣布"白色引擎"更名为水晶工具，其主要变化是准备了一个可支持Wii的版本，这是SE为应对未来局势所作的技术部署。

■2008年5月 改革声明

和田洋一通过路透社发表声明："我们要打破Square Enix的传统，与外界形成强力联盟。"当月SE发布2007财报，这个没有任何PS3游戏推出的财年里，SE业绩大幅降低。多个消息来源指出，和田洋一在SE内部会议中发飙，要求员工："不要再做只有自己想玩的游戏！"

■2008年6月 《星之海洋4》花落微软

微软召开日本RPG发布会，原本一直传闻为跨平台游戏的《星之海洋4》确定为X360独占，原定为跨平台的《最后的神迹》改为X360版限期独占。



■2008年6月 《FF Versus XIII》搁置

野村哲也于《FAMI通》访谈中表示《最终幻想Versus XIII》已暂时搁置，他所率领的团队正全力支援《最终幻想XIII》团队助其尽早完工。

■2008年7月 拍肩事件

7月14日的微软展前发布会中发生了E3历史上最具戏剧性的一幕：介绍完《星之海洋4》之后已经走下讲台的和田洋一如鬼魅般重新登台，从背后轻拍微软互动娱乐部副总裁唐·马特里克的肩膀，宣告了《最终幻想XIII》的欧美跨平台，业界为之哗然。



Part.4 眺望西方

从2008年5～8月份期间SE的行为变化可以猜测，微软应该为《星之海洋4》和《最终幻想XIII》支付了一笔相当可观的费用。2008年5月SE财报公布时，由于业绩大幅滑落，股价连跌数日，和田洋一暴跳如雷，威胁开发团队要进行大裁员。2008年8月后，SE公布了多款新作，又四处寻找大型并购对象，购买了多款欧美开发商的游戏发行权。SE历史上第一款交由欧美工作室开发的《最终幻想》也在此期间悄然启动——委托瑞典GRIN工作室开发的某《最终幻想》外传作品可能是SE西征部署中的一个旗舰之作，可惜所托非人，GRIN实力不足，初期开发成果无法令SE满意，SE不得不将其回炉再造。

从2008年5月开始，SE高度活跃，主要原因是和田洋一对西方市场的渴望。SE在玩家的呼声中对《勇者斗恶龙IX》的系统进行完全改造，游戏发售计划大幅向后推迟了两年，SE只能通过大批外传与复刻游戏弥补其留下的空档，但业绩仍然无法达到预期。2008年后NDS开始退烧，日本游戏产业规模随之大幅萎缩，和田洋一意识到本土市场已无法维持其成长目标。2008年5月的内部会议中，和田洋一提出海外市场收益应为本土4倍的目标。SE的西征全面展开：试图收购Tecmo/Eidos提高动作游戏开发能力，于洛杉矶设立工作室，取得《最高指挥官2》等纯美式游戏发行权，委托加州Double Helix开发《前线任务 进化》，面向欧美打造《尼尔》，与育碧签署独家代理权……SE用内部团队大炒冷饭得到的利润进行面向西方的全面扩张，除了《最终幻想XIII》这个核心大作外，SE的大多数次世代游戏采取了外包策略。



进入高清时代之后，欧美开发商重金打造了《上古卷轴IV》、《辐射3》等美式RPG杰作，日式RPG因其停滞不前的制作水平而在欧美全线溃退。欧美业界开始流行"JRPG"这个新称谓，将日式RPG排除在国际RPG主流之外，曾经征服世界的日式RPG不幸沦为支流。JRPG是SE的生命线，一旦该类型在欧美沦陷，SE的海外扩张计划将化作泡影。摆在SE面前的只有两条路，其一是引进外援开拓其他游戏类型，摆脱RPG专业户的身分；其二是全力将《最终幻想XIII》打造成游戏极品，就像十几年前的《最终幻想VII》一样，完全改变JRPG在欧美玩家心目中的印象。SE决定在这两条道路上同时推进。


■SE为PS3开发的《尼尔 伪装者》是为欧美量身打造的动作游戏。

通过《最终幻想XIII》在欧美的跨平台，可以扩大其受众面，让更多欧美玩家看到JRPG最高杰作的魅力。另一方面，有微软的资助可以提高《最终幻想XIII》的开发经费，提高游戏质量。X360版《最终幻想XIII》直到2009年PS3的试玩版完工之后才开始动工，在此之前微软的资金让PS3版的开发进度得以加快。2009年3月，《最终幻想XIII》开发度已经达到80%，SE于是充满自信地在试玩版最后打出"COMING WINTER 2009"的字样。4月，《最终幻想VII ACC》因同捆《最终幻想XIII》试玩版而获得27.4万套的首周销量，创造了日本蓝光电影的首周销量纪录。和田洋一对此数字龙颜大悦，认为PS3已成气候，日本的高清市场即将加速普及，SE应掉转风向，重新引导日本第三方们扶持PS3。

■2008年8月 负荆请罪

SE于日本召开的DK Σ 3713被认为是其向索尼"负荆请罪"，SE于此次展会中对索尼系主机大献殷勤，公布了《最终幻想Agito XIII》、《寄生前夜 第三次生日》的PSP版，同时宣布《最终幻想XIII》将于2009年内发售，试玩版2009年3月发布，并多次重申"《最终幻想XIII》日版绝对不会登陆X360"。



■2008年8月 友好收购

和田洋一于美国大出风头之后，又在本土成为焦点：鉴于Tecmo在板垣内乱中跌跌不休的股价走势，和田洋一表面上正义凛然地提出以高于其股价30%的价钱进行"友好收购"，实则是以远低于其合理价格趁火打劫。

■2008年9月 讨说法

Tecmo拒绝了SE的收购提议，转而与Koei对等合并，和田洋一大惑不解，要求Tecmo"给个说法"。

■2008年10月 建造日本联盟

身为日本游戏协会CESA会长的和田洋一指出，日本游戏业界已经远远落后于欧美，SE希望带头建立日本游戏联盟以走出危机。

■2008年11月 进驻洛杉矶

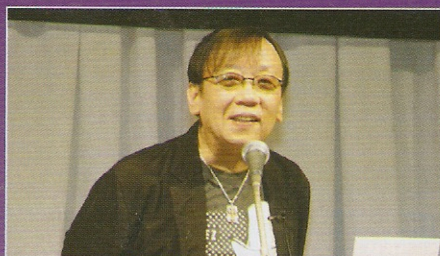
SE于洛杉矶设立新工作室，并开始大量招聘游戏程序员。

■2008年12月 求爱Eidos

SE向《古墓丽影》开发商Eidos提出收购请求，其主要竞购对手为华纳旗下的WBIE。

■2008年12月 勇者斗恶龙X

继《最终幻想XIII》跨平台后，SE再次给PS3沉重一击——《勇者斗恶龙IX》发售日说明会中，堀井雄二"脱口而出"表示《勇者斗恶龙X》将会是一款Wii游戏。至此PS3失去了奠定PlayStation伟业的两大王牌系列的独占权。



■2009年1月 联手育碧

SE与育碧签署独家合作发行协议，SE获得了育碧全部作品在日本的独家发行权。

■2009年2月 收购成功

SE成功开创了日本游戏发行商收购欧美一线发行商的先河，以8400万英镑成功收购了Eidos，为其进军欧陆的战略规划建立了桥头堡。

■2009年2月 《DQIX》延期风波

《勇者斗恶龙IX》在临发售前因为"发现重大BUG"而被迫延期至7月发售，和田洋一表示该作的延期有可能影响到《最终幻想XIII》的发售计划，分析家普遍担忧SE会出于财政收入平衡的考虑将《最终幻想XIII》的发售时间推迟到2010财年。

■2009年3月 和田洋一的救赎

SE将财年收入预期大幅下调16.9%，致使SE股票大跌，和田洋一不久后发布声明，将其本人与副社长及首席财务官的薪资下调15%。

Part.5 再临之王

2009年5月19日，SE财报公布前夕，SE股价飙涨14.25%，达到6年来的市值顶点。没有了《DQIX》的2008财年SE仍然实现销售额与纯利润的双双小幅增长，让投资者们喜出望外。2009财年有《勇者斗恶龙IX》与《最终幻想XIII》风云际会，更加有望走向历史顶点。肆虐全球的金融风暴与日本的经济衰退似乎丝毫无法影响SE，日本游戏产业规模的萎缩也无法阻挡其前进的脚步。SE狂炒冷饭的行为虽令人不齿，却用最实在的利润让一切变得合理。只有囊中充裕才能有足够资本开发次世代顶级大作，当摊出手中王牌时，SE要让全世界重新审视日本人的游戏制作实力。

十几年来，"《最终幻想》系列"代表了日本的最高游戏制作水平。《最终幻想XIII》试玩版多少有些令人担忧，虽然《FF》华丽依旧，却少了当年《最终幻想X》亮相时那鹤立鸡群之美。坚信《最终幻想XIII》将再次屹立世界之巅的拥趸们唯有把希望寄托于北濑佳范那句"试玩版仅使用PS3一半机能"。

TGS2009的《最终幻想XIII》新DEMO与影像证明北濑佳范所言非虚，《最终幻想》的画面从未令人失望，即使是在日本的技术全面落后于欧美的今天，SE同样要不惜一切代价保住这块金字招牌。3年的等待，80亿日元的日本游戏史上最高投资，《最终幻想XIII》肩负着日本核心玩家与整个业界的期待。

2009年9月，《最终幻想XIII》发售日终于确定。和田洋一在新闻发布会上说，将发售日定于年末是为了借PS3的降价效应提高销售潜力。SE早在2009年春季已经得知超薄PS3发售计划，这是之后SE一连串PS3支援行动的信心之源。原本面向PS3与X360开发的《最终幻想XIV》被改为PS3独占家用机版，《星之海洋4》X360独占合同到期后不出所料地公布了PS3版。《最终幻想XIII》尚未发售，SE已经为2010年部署了两款PS3大作，足见其对该作发售后日本PS3的销量前景充满信心。和田洋一相信《最终幻想XIII》销量可达600万套，这个数字的估算方法是日本地区200万，欧美PS3与X360版各两百万，PS3版的销量目标应为400万套左右。粗略估算，其经济规模约400亿日元，与"新水晶神话"计划的总经济规模目标还差600亿日元。除了《最终幻想Versus XIII》和《最终幻想Agito XIII》外，SE至少还要用"水晶"工具再做一个旗舰级大作才能达到目标。制作成本高昂的《最终幻想XIII》可能会创下系列的利润率新低，不过如果增加衍生作品的数量，就可以提高总利润规模。《最终幻想X-2》已经用《FFX》引擎海赚了一笔，这个成功先例是SE制定"新水晶神话"的实践依据。北濑佳范表示《最终幻想XIII》积累的开发经验已经让《Versus XIII》的制作速度大大加快，以制作人物建模为例，所花时间已经减少到当初的三分之一。如果一切顺利，《Versus XIII》或许可以赶在2010财年发售。

"新水晶神话"原本就规划了6部作品，增加作品数量对SE、玩家与索尼都是三赢的局面。除了"新水晶神话"外，水晶工具还将用于SE的其他游戏，甚至可能会授权给日本同行，提高日本的RPG整体制作水平。而SE可能会用该引擎创造新的王牌。

"Square Enix的未来目标是打造8个能保持200万以上销量的畅销品牌，按照每款新作两年的开发周期，可实现每个季度各有一款双白金游戏。我们正朝着这个目标努力。"SE已经在规划两三个全新的支柱型大作系列，预计将从后年开始陆续上市。虽然这几个新系列的对应平台未定，但我们可以大胆推测PS3将成为SE塑造新星的主力平台。SE只是将掌机作为其赚快钱的手段，用掌机打造新支柱品牌的可能性微乎其微。而2011年后X360与Wii预计都将达到市场饱和状态，只有以10年生命周期为目标的PS3届时有望进入鼎盛状态。和田洋一说："从下个财年开始，超薄PS3预计将对我们的业绩造成很大的影响，那时我们会有更多作品推出。"



■2009年3月 真实的《FFXIII》

北濑佳范表示春季发布的《最终幻想XIII》试玩版仅使用了PS3一半的机能，而最终成品将使用将近100%的机能，目前所发布的所有资料均未反映《最终幻想XIII》的真实实力。

■2009年4月 锁定冬季

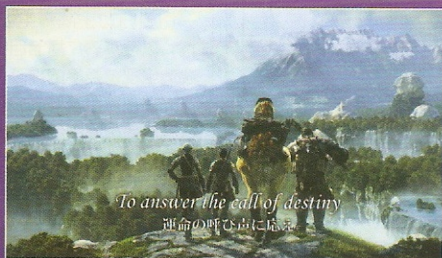
同捆《最终幻想XIII》试玩版的《最终幻想VII 再临之子 完全版》发售，当周PS3销量从1.67万大幅提升到5.7万。另外试玩版最后确认《最终幻想XIII》将于2009年冬季发售。

■2009年5月 谷底反弹

由于成功收购Eidos、《FFVII AC完全版》热销等因素作用，SE股价实现谷底反弹。5月份其超出预期的财报结果公布后，SE股价升至6年来最高点。

■2009年6月 情归索尼

索尼的E3展前发布会拉开了PS3全面反击的序幕，SCEA总裁杰克·特雷顿轻描淡写地吐出《FINAL FANTASY XIV》几个英文时，现场先是一片寂静，而后在《最终幻想XIV》的美丽影像中欢呼声响彻会场，这款独占大作说明了SE对PS3信心的回归。



■2009年8月 《Versus XIII》速度提升

北濑佳范透露，由于有《最终幻想XIII》在前积累经验，《Versus XIII》的开发速度将较之大大加快。

■2009年9月 君临之日

《最终幻想XIII》确定于12月17日发售，日本的高清游戏时代即将到来。和田洋一预测其全球销量将达600万套，Enterbrain社长浜村弘一认为该作可为日本增加50万PS3新用户。

■2009年9月 《最终幻想XII》外传

瑞典GRIN工作室破产后传出由其进行初期开发工作的某《最终幻想》次世代新作，从设定图判断应为《最终幻想XII》外传，据称该作目前已由SE自己接手制作。



■2009年9月 《星之海洋4》新的启航

随着《星之海洋4 国际版》的公布，SE完成了对微软的利用。用微软的资金与技术积累了自己的次世代游戏制作经验后，SE将重新投身于正稳步崛起的PS3。

文 movntv.cn michael 编 胜负师 美编 一刀



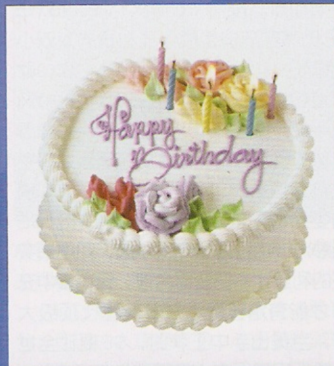
蓝光攻略5

蓝光最新动态及推荐

2009年6月20日

蓝光，三岁生日快乐！

3年前的6月20日，首批蓝光电影发售，从此掀开了蓝光革命的序幕。首批7张蓝光电影中包括有《终结者1》、《全民情敌》、《第五元素》等电影，第二周，也就是6月27日，又再度发行了7部蓝光电影，包括《终结者2》等节目。虽然当时蓝光的未来还前途未卜，但注定有那么一批人会死心塌地跟随蓝光的步伐。



从2006年底PS3初期发售因为高价而引起部分人的不满，到2007年与HD-DVD之间为了拉拢好莱坞片商的支持而展开激烈的交战，再到2008年初正式取得次世代格式的胜利，虽然2008年之后仍有一些人跳出来说蓝光没有未来，未来属于下载云云，但这所有的一切都阻止不了蓝光的成长。甚至未来需要应用到两个轨道1080p画面的3D电影，同样只有蓝光才能更好地给予支持。回想起来，其实从一开始，蓝光就注定是不可战胜的，只是艰难的过程让蓝光的征途像好莱坞电影一样跌宕起伏。

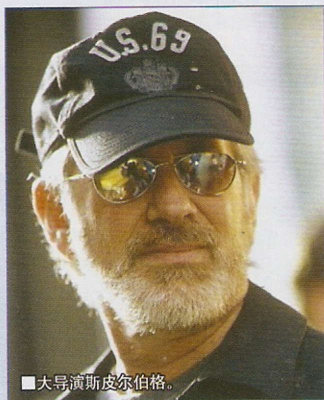
今天，蓝光已经"一统江湖"，一步步加速成为未来的娱乐旗舰，我们所要做的，只有尽情地享受蓝光给我们带来的一切。蓝光，生日快乐！

michael解读 抽屉里还放着那张初版的蓝光《终结者2》……要知道，能够以电影级别的画质来拥有《终结者2》这样一部作品，当时是何等的兴奋与幸福啊。感谢蓝光带给我们的不可思议的幸福，请大家一定好好享受蓝光带来的次世代娱乐。

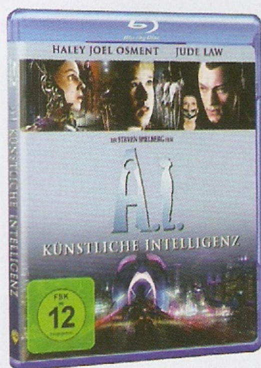
2009年5月9日

斯皮尔伯格作品的蓝光化计划

斯皮尔伯格是好莱坞最重要、最活跃的一个大导演，然而他所执导的电影，除了去年的《夺宝奇兵4》以外，就只有一部发售了BD版(2007年的《第三类接触》30周年版)，其他斯导的经典作品统统还没有发行高清影碟。如今，新消息传来，斯导的《人工智能》(A.I. Artificial Intelligence)以及《少数派报告》(Minority Report)有望于今年内登陆欧洲。另外，《侏罗纪公园》(Jurassic Park)也在准备当中。



■大导演斯皮尔伯格。



▲《人工智能》蓝光欧洲版封面已经公布。

斯导在接受一家媒体采访时也确认他的下一部蓝光作品就是《人工智能》，而且他表示会在《侏罗纪公园》蓝光版中做一些"特别的东西"，听起来很诱人，但其他一切情报未明。

另有一条传闻指出，两大人气科幻作品——《回到未来》三部曲及《侏罗纪公园》三部曲有望于2010年，也就是明年10及11月推出BD版。

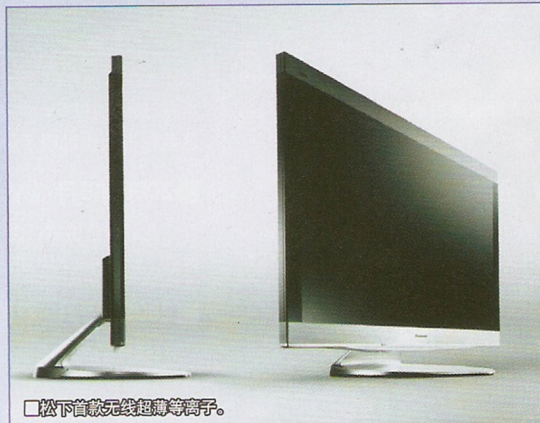
2009年5月27日

美国高清电视普及率提高73%！

这一年来，美国高清电视普及率整整提高了73%！由上一年同时期的19.3%普及率，提升到今年的近33.3%！这一切要归功于高清电视不断下滑的价格，以及高清广播节目的不断普及。而高清电视普及率的提高，又反过来促进蓝光播放器以及蓝光电影的销售。这一数据由美国尼尔逊公司提供。

值得留意的是，在全球金融危机的严重影响下，美国人在家庭娱乐上面的消费实际上是呈总体下滑趋势的，但在高清电视的高普及率作用下，蓝光产品却依然逆流大热销。2009年第一季度，蓝光播放器的销量比上一年同期增加了79%！

尼尔逊公司在调研中报道，"尽管当前经济形势差到极点，但高清仍一步步成为电视机的主流应用。随着高清电视的持续降价，以及高清节目的不断增长，高清电视还将进一步占据美国家庭。"


■松下首款无线超薄等离子。

michael解读 在很多领域，都是软件内容推动硬件成长，但也有一些特殊领域正好相反。比如这个高清市场，高清电视机的普及率，绝对高于高清内容的普及率，美国如此，在中国更是反差巨大。既然有了高清电视，自然就能够促进高清内容的推广了。

2009年6月22日

09上半年美国蓝光电影销量排行榜

根据美国《家庭媒体杂志》(Home Media Magazine)的调研，从2009年1月到6月7日，美国方面最畅销的蓝光电影是《007 量子危机》(3月24日发行)，紧随其后的是于去年12月9日就发行的《蝙蝠侠 黑暗骑士》。

当然，论累计销量，历史销量第一的还是后者。

2009年上半年美国蓝光电影销量TOP 10

1. 量子危机(Quantum of Solace)
2. 黑暗骑士(The Dark Knight)
3. 暮光之城(Twilight)
4. 鹰眼(Eagle Eye)
5. 飓风营救(Taken)
6. 钢铁侠(Iron Man)
7. 菠萝快车(Pineapple Express)
8. 马达加斯加2(Madagascar: Escape 2 Africa)
9. 木偶奇遇记：白金版(Pinocchio: Platinum Edition)
10. 闪电狗(Bolt)



2009年8月10日

昔日最大对手东芝申请加入BDA

TOSHIBA

东芝集团于8月10日表示，他们已经正式申请成为蓝光光盘组织(BDA)成员。东芝计划在今年内让旗下的产品开始支持蓝光格式，包括蓝光播放器，以及集成了蓝光光驱的笔记本电脑等。(注：东芝于9月起就发售了旗下首款蓝光播放器)

时间回到2008年2月，次世代光盘格式之一HD-DVD，其首要倡导公司东芝于当时正式宣布放弃HD-DVD格式，随后，该公司一再强调他们不会生产任何蓝光相关产品。直到2009年6月，东芝总裁才开始暗示未来会采用蓝光格式，然后才有了这次的正式申请。

东芝这次正式公布加入BDA，其公开发表的原因是"因为最近支持蓝光格式的数码设备越来越多，同时消费者及零售商对蓝光的需求也在增长。"

至于BDA方面，早在2008年2月，他们就宣称"极为欢迎"东芝能够加入他们的组织。

michael解读 东芝，"浪子回头金不换"啊，你只要投入蓝光的怀抱，金还是会有的……其实业界只有永远的利益，没有永远的对立，只有联合所有的力量，才能让蓝光真正"光宗耀祖"。要知道，PS3所采用CELL芯片是IBM、东芝、索尼共同研发的，而放弃HD-DVD之后，东芝接下来成了CELL的惟一主人……

2009年9月3日

索尼全面进军3D市场！3D电视机以及3D PS3?

其实早在2009年初的CES展上，索尼就曾经试验性地在PS3上展示过3D游戏(立体版的《GT5P》、《机车风暴》等)，但当时仅仅是展示，没有任何正式的计划。9月3日，在德国柏林举行的IFA技术展上，索尼CEO霍华德·斯汀格爵士正式公布，索尼将全面进军3D市场！其产品将包括3D的VAIO电脑、PS3以及蓝光播放器、3D游戏等等。甚至，索尼还将通过卫星传送3D化的欧洲足球比赛！

"现在，已经可以很肯定地说，3D正在向大众市场走来。3D技术就像多年前的高清技术一样，虽然存在着很多问题待解决，但3D这辆列车已经上了轨道，而我们索尼也准备好积极应战。"

虽然目前存在着多种3D技术，但索尼已经选择了"主动快门"(active shutter)技术。影院方面，3D的应用在过去的3年间，已经增加了9倍，到2009年底，全球一共会有7000块对应3D的大银幕，因此家用化的需求未来也将激增。

索尼计划将于2010年起推出3D高清电视，2010年也将推出3D游戏，而可以兼容PS3 3D游戏的高清电视，将于2010年底全面生产。

很值得关注的是，索尼方面表示，索尼将于2011年或是2012年起发售集成3D功能的PS3主机，这一功能能够让所有连接到这种新型PS3的高清电视，都可以成为一台3D高清电视！而同样的技术，也将会应用于未来的蓝光碟机以及VAIO笔记本电脑。

michael解读 有了索尼的全力支持，3D电影的家用化及3D游戏基本上就是已经高速行进中的列车了，不论是3D技术标准的确定，还是3D电视的发售，都不会再磨磨蹭蹭。至于在电视机的选购上，如果真的有能够直接将普通高清电视转为3D高清电视的新型PS3，那么我们现在就可以放开手来去购买自己想要的电视，而无需顾虑未来的3D电视了。





2009年9月3日

来认识一下未来蓝光3D电影技术标准！

蓝光光盘组织(BDA)于9月2日正式表示，他们已经开始审核该采用哪种技术标准来作为3D蓝光的技术标准。而两大3D推手——索尼与松下公司，已经告诉了我们未来蓝光趋势在哪里——主动快门3D(Active Shutter 3-D)技术。

当今3D画面的最基本成像原理，就是呈现两幅不同角度的图像，利用一定的方法，让眼睛把两幅画重叠在一起时，我们就可以感受到画面的纵深感，也就是立体感，或称之为3D。那么所谓的不同角度如何理解呢？当你把食指从下往上竖起来，贴近你的鼻子，这时你单独闭上左眼，再单独闭上右眼，就会发现食指一会在左边，一会在右边，这种现象被称为视差。要让眼睛感觉到画面的纵深度，就是要创造两幅具有这种视差的图像，并且同时让两只眼镜看到。

早前通用的所谓红蓝眼镜，也是利用这个的原理，通过两种颜色的滤镜，让两只眼睛看到图像有所差别，从而形成3D，而目前很多地方的影院所采用的新型3D显像技术，则是采用所谓的偏振(polarization)技术，这种技术是红蓝眼镜的进化版。这两种技术在碰到观看角度不正常，以及周围亮度过高时，3D效果都会大打折扣。于是，一种全新型的3D显像技术诞生了：主动快门技术(active shutter technology, AST)！

相较之下，前面说到的红蓝和偏振技术可以称之为被动接收，而"主动快门技术"(AST)又主动在哪里呢？就在于眼镜上。AST所采用的眼镜，镜片其实是两个透明的小液晶屏，它们的主要功能，就是能让镜片在透明与不透明之间，快速地切换。而这时，高清电视上所显示的图像，也在与眼镜同步，在两组图像之间快速地切换，显然，一组图像是给左眼看的，一组是给右眼看的，而通过眼镜上液晶屏的同步切换功能，就能够让左眼只看到左眼该看到的画面，右眼只看到右眼该看到的画面，而这整个的切换过程，由于速度快到人眼无法感受到，这最终效果就相当于让人的双眼，同时并且分别看到了两幅具有不同角度的图像，人脑则会自动把两幅图像合成为一幅，人因此就感受到了3D立体图像。

AST并非未来科技，事实上，我们已经在体验到这项技术了，尤其是中国人！因为这项技术其实已经应用到现在的电影院中了，而中国，尤其是内地，影院发展起步的晚，这正好让影院可以更加快速地采用最新的技术标准。AST技术主要由XpanD公司提供，而目前中国内地的很多影院(也许是绝大多数)，所引用的3D显像技术，就是XpanD公司提供的AST！(全亚洲内，中国内地引进AST的影院是最多的，数量连日本都自叹不如)目前AST眼镜价格高达100美元一付，但相信未来降价空间还很大。

松下早在2008年9月起，就开始向公众展示家用的3D影像，就是采用3D等离子电视、3D蓝光播放器，以及AST眼镜的组合。而索尼公司最近刚刚公布，他们将会大举进军3D影像，将3D影像技术穿透到他们的整条家庭娱乐业务，而索尼所采用的技术标准，也正是AST技术！(松下方面的3D电视将于2010年正式发售，而索尼方面的3D电视预定2010年底上市)

虽然现在BDA官方还没有确定AST就是3D蓝光的技术标准，但现在有这两家大厂在支持，因此毫无疑问，未来3D蓝光技术标准就会是AST。

■XpanD公司的AST标准3D眼镜。



◀3D眼镜外壳下的样子。

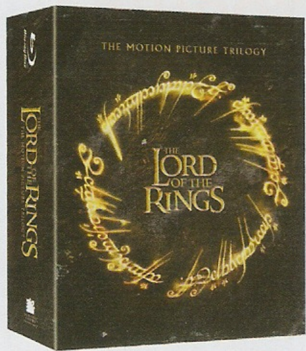
michael解读 看来全新3D电影的家用化已经离我们不远了，不过真正要实现起来，代价蛮高的：3D电视、3D蓝光播放器，以及3D眼镜——如果你也是近视眼，那么劝你早日学会戴隐形眼镜吧……不然以后戴着近视镜，再加3D眼镜，非把人累死不可……

2009年9月9日

《指环王》蓝光版延期到2010年

《指环王》三部曲蓝光版正将延期到2010年发售，很可能是3月左右。

事实上，《指环王》三部曲蓝光版只是于今年6月份公布，但一直没有正式公布发售时间，只是业界普遍猜测以及内部消息显示将会于2009年底发售。但如今根据最新的内部消息，2009年内《指环王》三部曲蓝光版无望了。



正式的延期原因没有公布，但有媒体指出，负责发行的华纳"不希望《指环王》在拥挤的节目群中消失"，因为年内华纳已经要发行不少蓝光电影，包括《绿野仙踪 70周年版》以及《乱世佳人》。当然，"指环王迷"们更愿意相信，如果《指环王》发行，要消失的恐怕是其他节目。

《指环王》三部曲蓝光版正式名称为《指环王：电影三部曲》（The Lord of the Rings: The Motion Picture Trilogy），电影所收录的版本将是影院版，而不是后来发行的DVD加长版。画质自然是1080p，音轨则是DTS-HD Master Audio 7.1。整个三部曲套装为9碟装，目前未明9张碟的安排哪些是BD，哪些是DVD。至于花絮内容部分，根据目前华纳公布的消息，主要与当初的DVD版相同。

那么为什么BD版不出加长版呢？那是因为华纳暂时不想出，根据导演彼德·杰克逊7月时的访谈透露，加长版《指环王》三部曲BD将在剧场版BD一年后发售。这个时间也就是2011年，为什么是2011年？因为《指环王》的前传《霍比特人》（The Hobbit）将于2011年上映，如果一切顺利的话……加长版《指环王》三部曲BD还将增加全新制作的花絮内容，

2009年9月10日

14部经典迪士尼动画将制作"钻石版!"



■《白雪公主》钻石套装。

迪士尼家庭娱乐部日前宣布，他们将会推出一套全新的"钻石收藏版"蓝光电影，将迪士尼史上14部最受喜欢的动画作品全部重新进行修复，还原以最高级别的画面及音响，除正片，每张蓝光碟都会配以"惊人"的附加内容，并且承诺应用蓝光的极限能力。

首张"钻石收藏版"作品是10月6日发售的《白雪公主》，之后从明年起，每年推出两部"钻石收藏版"。明年，也就是2010年的两部"钻石收藏版"BD已经确定为《美女与野兽》及《幻想曲与幻想曲2000》。之后2011年到2015年之间，将发行《狮子王》、《小鹿斑比》、《灰姑娘》、《小姐与流浪》、《小美人鱼》、《小飞侠》、《森林王子》、《101只斑点狗》等作品，最后则是由白金版重新发行为钻石版的《睡美人》与《木偶奇遇记》。

迪士尼承诺会从原版负片中重新修复到全新的1080p画面，同时配以令人震撼的7.1声道音轨。而就像以往所有的迪士尼特别版影碟一样，这次的"钻石收藏版"同样是只在限定时间内销售，并不会进行长时间销售。

michael解读 DVD时代，迪士尼所推出的白金版系列动画，以及极具诚意的制作，让人们感受到高质量的动画世界。相信在BD时代迪士尼将推行新一代"钻石版"，会再度成为业界影碟制作的金字塔级作品。

2009年9月15日

迪士尼计划明年开始发行3D立体电影

虽然现在3D立体电影的家用化标准还没有被定下来，但片商已经迫不及待了。迪士尼公司就希望最快能于2010年第四季度就发行他们首批真正的3D立体蓝光电影，让人们在家就能够感觉到3D电影的震撼。9月初他们还专门在一场迪士尼的粉丝见面会上演示了一些3D片断。

这些片断中就有将于今年圣诞节在影院上映的奇幻CG大片《圣诞颂歌》（A Christmas Carol，金·凯瑞表演及配音），这项演示是迪士尼通过"蓝光碟、对应3D的松下电视，以及蓝光播放器"来达成的。视频编码则是采用了新版本的AVC标准，称之为"AVC多视点编码"（AVC Multi-View Codec，简称AVC-MVC）。

到目前为止，大众只能到备有3D播放系统的影院，通过佩戴特制的眼镜来欣赏3D电影。而传统的通过红绿或是红蓝眼镜来观看的3D电影被普遍认为效果不好。所以尽管迪士尼现在已经有3D电影上映，例如今年的《飞屋环游记》（UP），但他们并不准备在发行蓝光版时让其对应3D，因为他们认为双色3D电影效果实是在太差了，会"对不起原电影应有的素质"。

迪士尼希望于2010年积极支持3D新硬件的发售，包括松下、索尼等各家公司的3D电视以及3D蓝光播放器。

而迪士尼首批将要发行的3D蓝光电影的候选名单就是将于2010年春季上映的电影，包括超大作CG动画《玩具总动员3》以及《爱丽丝梦游仙境》（蒂姆·伯顿导演、约翰尼·德普主演）这两部3D电影，这些电影将会在2010年后半期陆续发行蓝光版。

"我们很乐意能够尽快推出3D作品，最好就在2010年年末假期档。"迪士尼相关高层Gordon Ho在粉丝见面会上透露说，"我们认为3D系统在影院的发展已经进入轨道，而这也为3D走入家庭创造了需求。"Gordon Ho还谈到，"看过3D片断演示之后，他们都说很想在家中也体验到这些3D画面。他们早前没有料到这些3D画面进入家庭影院之后效果竟然会这么好。而一旦人们有机会见识到它，市场需求就有了。"



■《玩具总动员3》会如迪士尼所愿在2010年就发行3D蓝光版吗？

但要让人们去购买对应3D的高清电视以及蓝光播放器，却面临着一个令人疑虑的障碍，因为有些人似乎刚刚才买了新的高清电视进入到高清世界。但Gordon Ho认为不少较早进入高清时代的人们，其实已经开始寻找机会升级他们的高清设备，"越来越多的人们开始准备购买第二台高清电视了，而这第二台很有可能就是对应3D显示标准的电视，我们对这个市场非常乐观。"

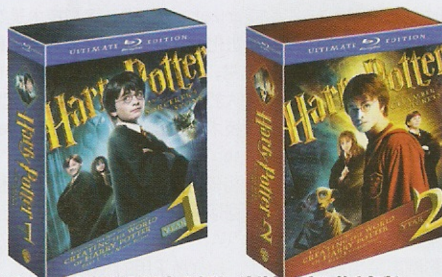
michael解读 其这我们急着想享受3D电影，电影公司也急着从我们这里捞钱呢。要享受3D电影，我们只能准备好好多好多钱……

2009年9月18日

《哈利·波特》也出加长版!

现在影碟流行出加长版，而《哈利·波特》系列始终没有这一噱头，果然，不是没有，而是没舍得出！终于，华纳憋不住了，系列前两集——《哈利·波特与魔法石》、《哈利·波特与密室》都将于12月8日推出"究极版"，配合系列最新作《哈利·波特与混血王子》影碟的推出。其中第一集加长7分钟，第二集则加长13分钟。

这个究极版，也将成为一个系列，也就是说，《哈利·波特》系列每一部都会推出究极版，（再加上分为上下集的《哈7》，也就是一共8部究极版……）名字叫"究极版"，可不仅仅因为正片加长了，还会有其他豪华的内容，其中就包括每部究极版都会有的1小时的全新特辑，最终8部究极版所带的总共8部特辑将会共同组成一部名为《创造哈利·波特的世界》的8小时超长制作特辑。



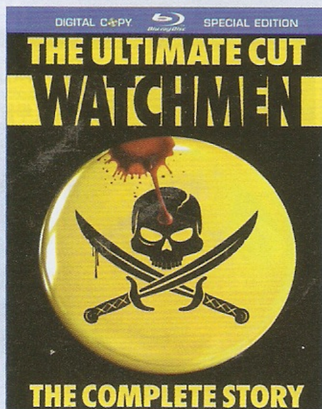
■《哈利·波特与魔法石》与《哈利·波特与密室》的究极版。

信息集结 特企集结 劲作集结 攻略集结

2009年9月23日

《守望者 究极剪辑版》片长3个半小时!

今年3月份上映的漫画英雄电影《守望者》在发行影碟版时，曾以《守望者 导演剪辑版》一口气加长了24分钟的片断，达到3小时6分钟的总片长而引起话题，然而这一切已经不算什么，因为《守望者 究极剪辑版》(Watchmen: The Ultimate Cut)还将在这个基础上，再增加29分钟!不过这29分钟，不再是电影片断，而是加进一部动画短片《黑货船传说》(Tales of the Black Freighter)。《黑货船传说》最早也曾是《守望者》漫画小说原著的一部分，但在电影版的剧本中被去除，导演扎克将这部分章节制作成为动画短片，并单独发行影碟。现在这部动画片，将会在"究极版"中融进电影版的故事里，从而使原来总长186分钟的导演剪辑版，增长到215分钟(3小时35分钟)。



此外，"究极版"还会增加大量内容，包括早前曾经收录在《黑货船传说》影碟中的花絮，以及早前单独发行的《守望者 动态漫画》。

2009年10月5日

320GB!大容量蓝光碟TDK开发成功

TDK在日本举行的高新技术博览会(CEATEC)上展示了320GB容量的蓝光盘技术。目前的标准蓝光盘BD50是双层共50GB容量，而TDK则首先把现在的单层25GB容量增加到32GB，然后再把盘片层数提升到10层，而且更重要的是，这些全部都是以现在的蓝光技术来实现的。同样的技术，却有更高的容量，TDK的秘诀就在于他们所采用的材料上，他们通过应用更有效的材料来实现高容量。

我们知道，在读写光盘时，随着激光穿透光盘记录层数的增加，信号会逐渐减弱，这是导致多层光盘难以实现的主要障碍。TDK则通过调整所采用的原材料，实现了超高透射率，让激光能够深入光盘下第10层进行读写。其中，最外层的透射率高达90%，而通常双层BD的外层透射率仅为50%。目前，该10层光盘的误码率已经低于万分之一，达到了商用化的要求。而刻录10层光盘所需功率也不到30mW，用目前已经量产的蓝光激光头就能够完成。事实上，TDK已经开始了这项产品的商业化应用!



▲TDK的蓝光刻录盘包装。

michael解读 这都已经开始实卖了，看来技术已经相当成熟了。纯联想一下，莫非未来PS4游戏的标准碟片就是"BD320"?不知道小岛秀夫在制作《MGS5》时还会不会喊容量不够用……

2009年9月29日

今后部分蓝光电影将同时提供PSP版欣赏



从11月10日发售的蓝光电影《哥斯拉》(Godzilla)及《丑陋的真相》(The Ugly Truth)起，索尼影业家庭娱乐部将会让部分蓝光电影同时提供一份可供PSP观看的电影版本。我们知道，这几年很流行DVD以及蓝光附带所谓的"数码备份"(digital copy)，也就是这些影碟会同时提供一份供你的掌上设备或是在电脑上观看的标清电影版本。而就在PSP go即将在北美发卖的前几天，索尼方面就紧急公布了对应PSP的"数码备份"，看来也是为了给PSP go的发售造势。

和以往的其他"数码备份"有所不同，一般的"数码备份"都会准备一张单独的DVD盘供下载，而PSP版的"数码备份"，却是直接来自蓝光碟。要让PSP能够使用这项功能，必须通过PS3来完成。

michael解读 买一张蓝光碟，就等于又附送了一份PSP版的电影，这显然是更超值了，尤其是对于拥有PSP及PS3双机的玩家来说。问题是目前不清楚这PSP版的"数码备份"清晰度效果如何，会不会完全不如UMD VIDEO清晰呢?如果还是一样清晰的话，那就是索尼方面已经开始不管UMD VIDEO的死活了……

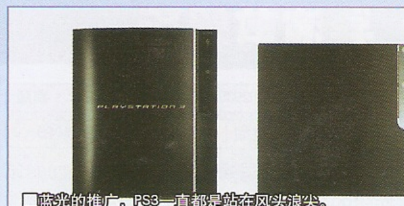
2009年10月5日

蓝光的应用速度比DVD还快，但……

根据美国一家调查公司Futuresource的最新研究，在美国，蓝光的应用率成长将会超过DVD!以同样运作5年时间来算，到2002年为止，DVD的应用率(包括PS2)为32.6%，而Futuresource的数据预测，到2010年，BD的应用率(包括PS3)将会是34.1%，他们同时预测，到2013年，蓝光的应用率将达到67.8%。

但是如果同样都不统计游戏机的份额，那么BD的应用率则要略低于DVD。这有可能是因为越来越多的人不再把游戏机单纯看作游戏用途，也认可它们的媒体播放功能，所以更多的人拿PS3作为BD播放机了。

Futuresource也并非一味追捧BD的成长，他们预计，BD无论如何也无法达到DVD的普及度，因为视频点播以及网络下载也在高速发展，用户有了更多的选择。



■蓝光的推广，PS3一直都是站在风头浪尖。

michael解读 DVD时代的卓越成就本来就是无法超越的，毕竟时代不同，但BD的发展速度竟然还能超过DVD，这就已经是大大超出我们的预想了。

2009年9月30日

先锋极限速度蓝光刻录机发售



先锋于10月开始发售了当前业界最高速的蓝光刻录机——高达12倍速的BDR-205，采用SATA 3Gbps接口，对单层BD-R和双层BD-R DL一次性刻录盘(即BD25及BD50的一次性刻录碟)的刻录速度最高均可达12倍速。

不过呢，现在就要想真正开始享受12倍速的刻录速度还没那么容易，因为现在还没有12倍速的刻录碟，目前最快的还是6速的刻录碟，这台BDR-205刻录机已经通过了对6速刻录碟的运作测试。该刻录机目前价格是250美元，似乎不算太贵。但据说这台机的12倍速刻录还没有得到业界的完全认证，完整版的新品能在2010第一季度正式上市。

michael解读 蓝光的标准下，单倍速具体指的是多少速度?是每秒4.5MB，那么12倍速就是每秒54MB，即每分钟3240MB，那不到8分钟就可以刻完一张BD25了……刻录达人们是不是狂喜乱舞了。此外，蓝光12倍速，已经被业界公认为是蓝光所能达到的极限速度了。

2009年10月8日

未来蓝光电影容量会超过50GB吗?

由于早前夏普(SHARP)以及TDK公司分别公布了把蓝光碟容量提升到100GB以及320GB的技术，蓝光光盘组织(Blu-ray Disc Association, BDA)不得不对这些技术应用到蓝光电影的可能性发表评论。BDA美国区推广委员会主席Andy Parsons表示，在近未来的一段时间内，不会考虑这个可能性。

"我认为这些技术会应用到刻录盘上，但如果电影蓝光碟容量大于50GB，那么对于当前的播放机来说，将会造成很大的兼容性问题。"Andy Parsons说到，"因为播放器制作商在设计播放器的时候，就已经设计了只能满足最大容量为50GB的双层蓝光碟的读取需求。"

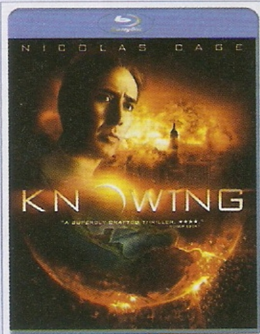
但如果是未来的播放器，那么就还是有可能兼容高容量的蓝光影碟。"这样的做法类似于当年的录像机时代，后期逐渐增加容量的录像带无法在早期的录像机上读取。""但其实，各公司在发行预录好的录像带节目时，仍然是只发行标准的2小时长度的录像带格式，因为这种录像带可以保证被所有录像机读取。这一先例将与我们今天讨论的BD25/BD50的长久应用相似。"

■《越狱》这样的多集美剧，一般采用多碟装，不考虑高容量BD。

michael解读 也就是说未来你可以自行刻录几百GB容量的电影在"BD320"这样的盘片上，但这种高容量蓝光碟还需要能够对应该格式的新型播放器来支持。至于电影公司发行的蓝光电影，仍会以BD25以及BD50作为主流，并一直延续下去。

蓝光的最新出碟推荐（2009年7-12月，按发售时间排列）

先知



BD发行日期	2009年7月7日	版本	美版
年份	2009年	类型	悬疑/灾难
容量	50GB×1		

尼古拉斯·凯奇2009年主演的新片，一部悬疑、惊悚以及灾难三大要素结合的电影。由于结局相当大胆且夸张，因此引发很多争议和话题。其实仔细欣赏，会发现影片有很多内涵。不过一般人最大的感受就是本片的灾难场面相当有感觉，本片导演曾执导过《我，机器人》。

推荐指数 ★★★☆☆

新宿事件



BD发行日期	2009年7月10日	版本	港版
年份	2009年	类型	剧情/黑帮
容量	50GB×1		

成龙2009年的震撼大作，其演员阵容也极为强大。虽然是香港制造，但本片其实却可以算是一部中国人视角的日本黑帮片，描述了上世纪末中国黑帮在日本东京的风风雨雨，本片剧情其实是由很多当时震撼的真实报道集合而成，毕竟这是曾执导过《门徒》的尔冬升筹划10年的作品。

推荐指数 ★★★★☆

天堂之门

BD发行日期	2009年7月15日	版本	日版
年份	2009年	类型	剧情
容量	50GB×1		

于2009年2月初上映的日本电影佳作，由长濑智也及福田麻由子联合主演。故事讲述28岁一直过着自由生活的男主人公突然发现自己有了脑瘤，随时可能丧命，这时他遇到了14岁的只剩一个月生命的少女，同病相怜的2人结成朋友，准备达成看海原愿望，于是疯狂的冒险展开了……

推荐指数 ★★★☆☆

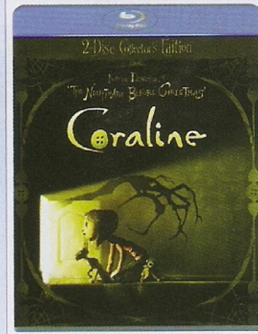


鬼妈妈

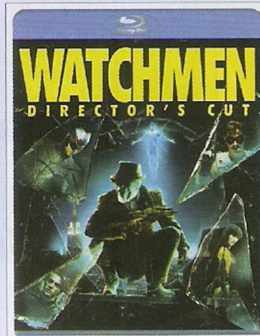
BD发行日期	2009年7月21日	版本	美版
年份	2009年	类型	动画
容量	50GB×1		

今年美国夏季档大好受评的黑马电影，影片由著名的鬼才导演蒂姆·伯顿监制。影片风格有些类似于蒂姆·伯顿的《圣诞夜惊魂》，风格有些怪诞，但剧情的惊悚感要高得多，虽然也是定格动画，但影片却也结合了CG动画，画面整体既有定格动画的质感，也有CG动画的华丽度。

推荐指数 ★★★★☆



守望者 导演剪辑版



BD发行日期	2009年7月21日	版本	美版
年份	2009年	类型	超级英雄
容量	50GB×2		

《300勇士》导演扎克·施奈德于2009年推出的超级英雄电影。因本片原著是美国一套在主流媒体都获奖无数的珍宝级漫画小说，再加上扎克执导电影的强烈画面风格，因此本片未上映就被粉丝喻为最好的漫画改编电影，此导演剪辑版比电影版加长了24分钟，包括不少敏感镜头。

推荐指数 ★★★★☆

300勇士：完整体验版



BD发行日期	2009年7月21日	版本	美版
年份	2009年	类型	动作/古装
容量	50GB×1		

与《守望者》影碟一同发行，因为同属导演扎克的作品。这次的完整体验版，较之2007年推出的第一版蓝光，更增加了长达2小时的全新内容。包括全新的4种画中画模式：一、导演与漫画原作者的评论；二、如何将漫画搬到银幕；三、真实的历史；四、影片追加特效前的蓝屏模式。

推荐指数 ★★★★☆

鲁宾三世VS名侦探柯南

BD发行日期	2009年7月24日	版本	日版
年份	2009年	类型	动画
容量	50GB×1		

虽然《鲁宾三世》与《名侦探柯南》分属不同的作者与出版社，但本片却破天荒地实现了这个梦幻合作。如果你同时喜欢这两部动画系列的话，一定会感受到惊喜的。这部电影严格说来属于“电视电影”，最早于今年三月在日本电视台作为“柯南”系列的特别篇播出，总长为103分钟。

推荐指数 ★★★☆☆



感染列岛

BD发行日期	2009年7月24日	版本	日版
年份	2009年	类型	病毒灾难
容量	50GB×1		

如果更凶猛的传染性病毒流行开来，那该如何是好？非典、甲流，其实可怕的传染病一直在我们身边，而本片正是人们如何正面挑战传染性病毒的惊悚灾难电影。影片由妻夫木聪主演，以一个医生碰到的奇怪病例展开，随后病毒疯狂扩展至日本全国数千万人感染，全人类都面临危机……

推荐指数 ★★★☆☆



※注：本文的推荐度并非单指电影本身的得分，而是该BD碟是否值得购买的综合分。

蓝光的最新出碟推荐（2009年7-12月，按发售时间排列）

鬼泣

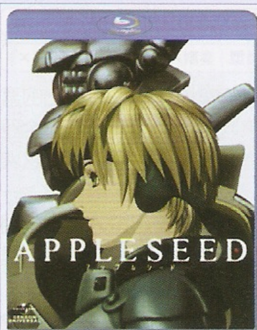


BD发行日期	2009年7月24日	版本	日版
年份 2009年	类型 动画/魔幻	容量	50GB×2

根据《鬼泣》改编的动画，该动画于2007年播出，一共12集，总计300分钟，因此这个蓝光套装动用了两碟装。本片由著名的动画社MAD HOUSE制作，画面颇为华丽，游戏的很多特色都被带到了动画中，而游戏版一到三代的主要角色均有出场。本片主要面向"《鬼泣》系列"的忠实粉丝。

推荐指数 ★★★☆☆

苹果核战记



BD发行日期	2009年7月24日	版本	日版
年份 2009年	类型 动画/科幻	容量	50GB×1

《苹果核战记》是以《攻壳机动队》闻名的士郎正宗的另一部极有深度的科幻作品。2004年改编成的这部CG动画可以说令人相当惊喜，在华丽的全CG画面上，却仍然保持了完美的日本画风，而影片的火爆程度也超乎想象，整部电影更很好表现出了士郎正宗原作那宏大的2131年未来世界。

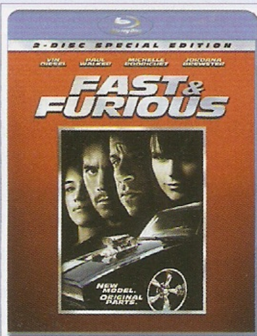
推荐指数 ★★★★☆

速度与激情4

BD发行日期	2009年7月28日	版本	美版
年份 2009年	类型 动作/汽车	容量	50GB×1

作为《速度与激情》系列的最新作，这是一部重回系列原点的作品，系列第一集包括文·迪塞尔在内的四大主演全部回归！影片的节奏极有"速度感"，除了刺激惊险的汽车特技场面以及动作之外，其他剧情干净利落，绝不多半句废话。导演林诣彬是美籍华人，因执导系列第三集而成名。

推荐指数 ★★★★☆

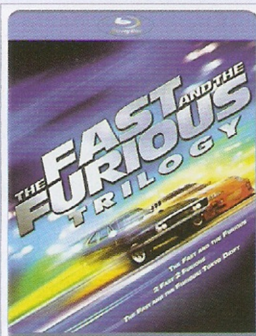


速度与激情 三部曲

BD发行日期	2009年7月28日	版本	美版
年份 —	类型 动作/汽车	容量	50GB×3

趁着第四集大行其道之时而推出的《速度与激情》系列前三集蓝光版，该系列分别于2001年、2003年以及2006年推出，文·迪塞尔等人主演的第一集相当成功，第二集趁着第一集的名气，也票房大卖，第三集《东京飘移》虽然票房一般，但随着时间推移，越发被认为是优秀作品。

推荐指数 ★★★☆☆



玩偶特工：第一季

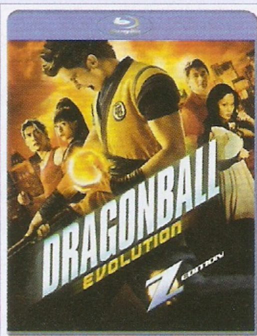


BD发行日期	2009年7月28日	版本	美版
年份 2009年	类型 剧集/科幻	容量	50GB×3

一套于2009年初开播的新美剧，类型为悬疑+科幻，首季一共13集。所谓的玩偶特工，是指一群特工被抹去了记忆，当要执行某个命令时，他们就会被植入符合命令要求的性格、记忆以及各种技能，本来任务完成之后他们就会被抹去一切，变得像小孩一样，但女主角却拥有了自我意识……

推荐指数 ★★☆☆☆

龙珠 进化



BD发行日期	2009年7月28日	版本	美版
年份 2009年	类型 漫画改编	容量	50GB×1

这是今年最令ACG迷们失望的"雷作"之一。不论人物造型还是故事，都雷得人"外焦内嫩"。影片原来还请了周星驰做监制，但实际执行却全然不顾星爷的意见，最后星爷也缺席影片所有的宣传活动。不过话说回来，本片还是多少有那么一点看点，如果你能无视其他雷人之处的话……

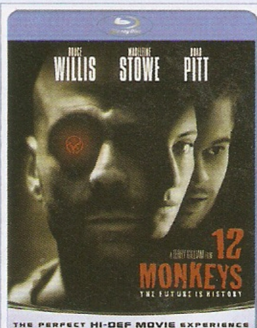
推荐指数 ★★☆☆☆

十二猴子军

BD发行日期	2009年7月28日	版本	美版
年份 1995年	类型 科幻	容量	50GB×1

拥有强大阵容的科幻电影，布鲁斯·威利斯、布拉德·皮特，这两个名字就足够吸引人了。《十二猴子军》被许多科幻迷誉为最伟大的科幻电影之一，即使是14年后的今天也是如此。本片并不是一部简单的商业科幻电影，其蕴涵的哲理发人深省，影片在IMDB影史250强中排名第188位。

推荐指数 ★★★★☆



巫山历险记

BD发行日期	2009年8月4日	版本	美版
年份 2009年	类型 科幻/冒险	容量	50GB×1

由硬汉岩石再度为迪士尼出演的一部少儿向电影，不过比起岩石上一部颇搞笑的《比赛计划》而言，本片各方面都不太到位。尽管影片集合了科幻、动作、猛男等要素，但在把题材儿童化时出了偏差，导致不论剧情还是特效等各方面都相当平庸，让人无法投入，只能把期待值降到最低来看。

推荐指数 ★★☆☆☆



蓝光的最新出碟推荐（2009年7-12月，按发售时间排列）

少年手指虎

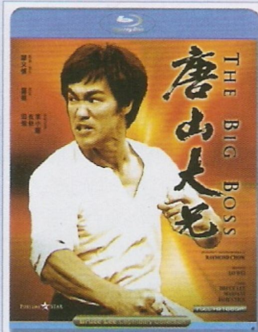


BD发行日期	2009年8月7日	版本	日版
年份	2009年	类型	喜剧/音乐
容量	50GB×1		

人气明星宫崎葵今年情人节推出的喜剧电影，说起来与宫崎葵2005年红遍全亚洲的《娜娜》一样是音乐题材，只不过这次她是头号主角，有她真正奔放的演出。一位年轻办公室女郎，一支超雷人的大叔朋克乐团，他们一起向人证明："摇滚不是酷，只是一种态度。"人人都可以摇滚！

推荐指数 ★★★☆☆

唐山大兄



BD发行日期	2009年8月7日	版本	港版
年份	1971年	类型	功夫
容量	50GB×1		

《唐山大兄》是开创了李小龙功夫片时代的作品，于1971年推出，并在香港和海外同时引起轰动。李小龙那简单实用、迅速又致命的功夫，再加上他独特的个性气质和表演魅力，让电影每一招动作都带着新鲜感，镜头下充满残酷的视觉冲击，也奠定了只属于李小龙的不可复制的个人风格。

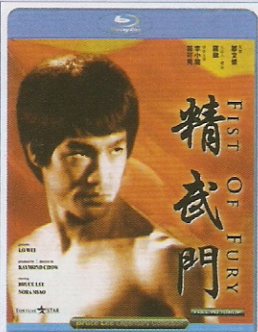
推荐指数 ★★★★☆

精武门

BD发行日期	2009年8月7日	版本	港版
年份	1972年	类型	功夫
容量	50GB×1		

继《唐山大兄》之后，李小龙1972年紧接着推出的作品。李小龙的表演更加成熟，其独具魅力的个性也更加突出，成为一部真正的李小龙代表作。影片故事很更具民族性，主人公陈真撕掉"东亚病夫"标语的剧情被后来的影视无数次重演，而本片中李小龙也首次展现他惊人的双截棍技法。

推荐指数 ★★★★★



寻找伴郎

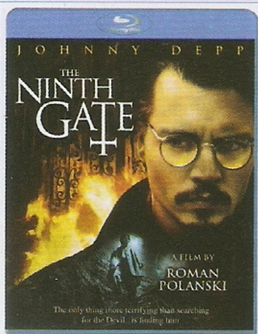
BD发行日期	209年8月11日	版本	美版
年份	2009年	类型	喜剧
容量	50GB×1		

一部相当有意思的喜剧，并且对当今社会男性人际关系有绝妙诠释。男主人公保罗是一位长期重色轻友的家伙，结果快结婚了发现竟然找不到一位男性朋友做他的伴郎，为了完美的婚礼，保罗开始使出浑身解数寻找一个最佳男性朋友。影片于今年3月上映，获得了美国各路媒体的一致好评。

推荐指数 ★★★☆☆



第九道门



BD发行日期	2009年8月11日	版本	美版
年份	1999年	类型	悬疑/惊悚
容量	50GB×1		

由人气高得不像话的"杰克船长"约翰尼·德普10年前主演的作品。德普扮演一位书籍鉴定人，后来得到一本名为《第九道门》的奇书，传闻这本书源自撒旦，书上有9幅插画，很快在主角身边发生了类似插画上的死亡事件……本片是名导罗曼·波兰斯基在拍摄《钢琴师》之前的一部作品。

推荐指数 ★★★☆☆

割喉岛



BD发行日期	2009年8月11日	版本	美版
年份	1995年	类型	冒险/动作
容量	25GB×1		

1995的一部海盗题材冒险大作，然而本片却作为历史上最赔本电影而被载入吉尼斯大全。影片当时以近1亿美元的大制作，却换来美国本土仅1千万美元的票房收入。其实电影本作还是很精彩的，这样的票房很冤，甚至有影迷认为同为海盗题材电影，本片丝毫不差于《加勒比海盗》。

推荐指数 ★★★☆☆

重返17岁

BD发行日期	2009年8月11日	版本	美版
年份	2009年	类型	喜剧
容量	50GB×1		

今年超精彩的一部校园喜剧，主角是以《歌舞青春》系列成名的超级帅哥扎克·埃夫隆，而且还有《六人行》主演之一马修·派瑞出演。影片讲述的中年男子突然变回17岁，然后重回校园的故事虽然看起来不算新颖，但影片却把各种冲突和笑料做得极为出色，而且对宅男的描写也非常有趣。

推荐指数 ★★★★☆

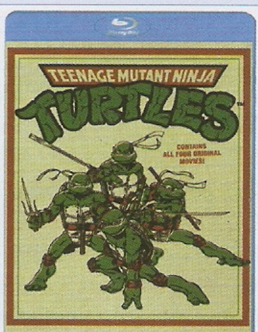


忍者神龟 25周合集

BD发行日期	2009年8月11日	版本	美版
年份	—	类型	科幻/动作
容量	25GB×4		

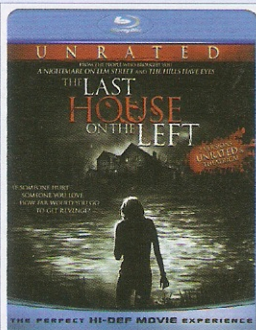
《忍者神龟》25周年纪念的电影大合集，包括了于90年代初推出的三部真人版电影，以及2007年推出的CG动画版《忍者神龟》共四部电影。由于年代久远，现在再看回当时真人扮演的忍者神龟还是相当有趣的，当然电影各方面的素质不能有太高的期待，纯怀旧，毕竟是近20年前的作品了。

推荐指数 ★★★☆☆



蓝光的最新出碟推荐（2009年7-12月，按发售时间排列）

魔屋

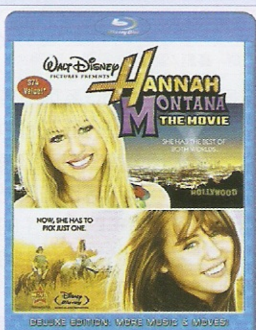


BD发行日期	2009年8月18日	版本	美版
年份	2009年	类型	惊悚
容量	50GB×1		

2009年很多经典恐怖片被拿来翻拍，本片就是翻拍自1972年的《杀人不分左右》。影片属于真实类恐怖片，而非魔怪灵异类，讲述的一位受害少女的父母，以更加残暴的方式来惩罚杀害女儿的恶棍，为女儿复仇……影片之恐怖，不但在于血腥的场面，还在于人们对于善恶划分模糊化的不安。

推荐指数 ★★★☆☆

乖乖女是大明星



BD发行日期	2009年8月18日	版本	美版
年份	2009年	类型	喜剧/音乐
容量	50GB×1		

迪士尼旗下力捧的少女歌星麦莉的新片。影片以孟塔纳为主角，最早是迪士尼于2006年起播出的一套电视喜剧，迪士尼在歌曲以及剧集两方面一起推广，剧集一炮而红，麦莉也同时成为大人气歌手，本片作为剧集推出的电影版，讲述主角在她的明星生活与普通女孩生活之间所遇到的烦恼。

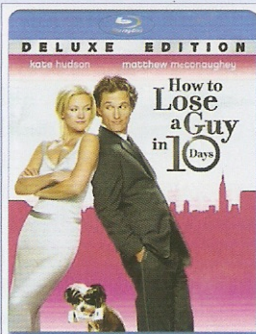
推荐指数 ★★★☆☆

十日拍拖手册

BD发行日期	2009年8月25日	版本	美版
年份	2003年	类型	浪漫/喜剧
容量	50GB×1		

超经典的爱情喜剧！由曾经的两大金童玉女马修·麦康纳与凯特·哈德森主演，影片的剧情设定极为有趣巧妙，让人看得一边爆笑，一边拍大腿叫妙。故事男女主人公由于某种原因走在一起，然后一个千方百计想甩掉对方，一个千方百计想让对方爱上自己……于是一场情场尖峰对决开始了。

推荐指数 ★★★★☆

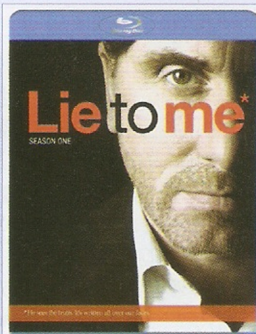


别对我撒谎

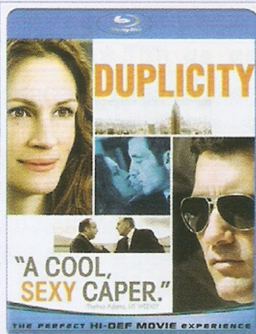
BD发行日期	2009年8月25日	版本	美版
年份	2009年	类型	剧情
容量	50GB×3		

大受好评的新美剧，该剧于2009年初开播，这是第一季的套装。剧情来源于行为学专家的真实研究，主题是人撒谎的后果，以及如何通过辨知科学来识破谎言，因此剧集显得新鲜而有趣，看过这部剧集后，你也能识破一些谎言了。剧集由演技派男星蒂姆·罗斯（《无敌浩克》中的反派）主演。

推荐指数 ★★★☆☆



口是心非



BD发行日期	2009年8月25日	版本	美版
年份	2009年	类型	悬念/剧情
容量	25GB×1		

大嘴甜姐朱莉娅·罗伯茨与克里夫·欧文联合主演的一部悬念+爱情+间谍题材的电影。导演托尼·吉尔罗伊是编剧出身，善于编织充满悬疑而又环环相扣的剧情，比如《谍影重重》系列及2007年的《全面反击》。《口是心非》的剧情相当悬疑，而且是双重悬疑，只是影片的节奏略有些问题。

推荐指数 ★★★☆☆

20世纪少年 第2章 最后的希望



BD发行日期	2009年8月28日	版本	日版
年份	2009年	类型	悬念/科幻
容量	50GB×1		

《20世纪少年》系列由于动用了日本历史上最大规模的演员阵容，以及90亿日元的巨额投资而备受关注。作为三部曲的第二集，影片在日本的受欢迎程度基本和第一集一样。至于影片整体的素质，各路粉丝评论不一，剧情方面，由于是承上启下的作品，因此相较之下缺少高潮。

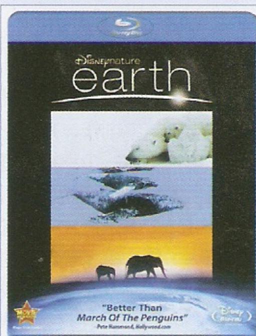
推荐指数 ★★☆☆☆

地球

BD发行日期	2009年9月1日	版本	美版
年份	2007年	类型	纪录片
容量	50GB×1		

一部极其美丽、弥足珍贵的电影，与这两年红遍影碟市场的《行星地球》（或译《地球脉动》）同出BBC师门，而且与后者一样是反映地球生态的纪录片，不过焦点放在三个动物家族的迁徙生活故事。影片历时五年时间制作，同样采用顶尖摄影师、飞行员以及先进的高清摄影设备拍摄。

推荐指数 ★★★★☆



国家要案

BD发行日期	2009年9月1日	版本	美版
年份	2009年	类型	悬疑/政治
容量	50GB×1		

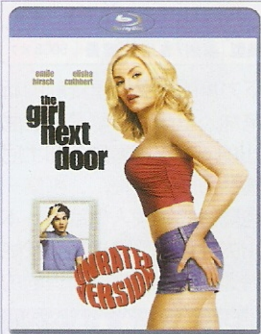
"角斗士"罗素·克劳今年的全新电影。影片剧情极为精彩，悬念味十足，而且不断地有出人意表的发展。罗素·克劳与本·阿弗莱克的表演组合碰撞出火花，好的表演加上精彩的剧情让影片张力十足。此外电影的故事与当今世界时局热门话题密切相关，更让人在观影时有更高的投入度。

推荐指数 ★★★★☆



蓝光的最新出碟推荐（2009年7-12月，按发售时间排列）

邻家女优

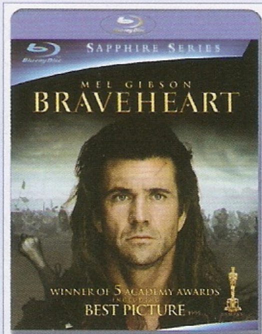


BD发行日期	2009年9月1日	版本	美版
年份	2004年	类型	喜剧/爱情
容量	50GB×1		

很赞的青春剧。在《24小时》系列出演“包小强”女儿的伊丽莎·库斯伯特在片中尽显性感、养眼之能事，而后来出演《极速赛车手》的男主角埃米尔·赫斯基也是阳光大帅哥。虽然影片的故事基本就是男生的YY，但是在现实中无法实现的美事，为啥不能在屏幕前为我们实现一次呢？

推荐指数 ★★★★☆

勇敢的心 蓝宝石版



BD发行日期	2009年9月1日	版本	美版
年份	1995年	类型	动作
容量	50GB×2		

这是派拉蒙今年力推的三大影史超经典电影的特制蓝光版，称之为“蓝宝石版”，“蓝宝石版”每部电影都是50GB的双碟装，配以最高的画质以及音质。“蓝宝石版”蓝光电影另外两部是极为经典的《角斗士》及《阿甘正传》。《勇敢的心》是梅尔·吉布森自导自演的绝世经典战争巨作。

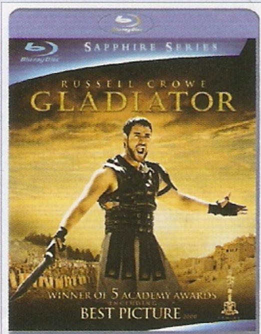
推荐指数 ★★★★★

角斗士 蓝宝石版

BD发行日期	2009年9月1日	版本	美版
年份	2000年	类型	战争/动作
容量	50GB×2		

罗素·克劳主演的绝世经典之作。这次作为派拉蒙今年的三大“蓝宝石版”电影之一推出，除了最高的画质及音质，套装还带有超过4小时以上的附加内容。《角斗士》讲述公元180年罗马大将军马克西莫斯史诗般荡气回肠的英雄故事，影片一举夺得了当年奥斯卡最佳影片等5项大奖！

推荐指数 ★★★★★



女魔头

BD发行日期	2009年9月1日	版本	美版
年份	2003年	类型	剧情
容量	25GB×1		

剧情相当残酷震撼的电影，也是大美女查理兹·塞隆斩获奥斯卡影后的作品，不过本片她并不是展现自己的美丽，而是扮丑、扮狠。影片取材于上世纪90年代初曾在美国轰动一时的公路妓女谋杀案，但连环杀手的背后却隐藏着一段破碎悲惨的成长故事，让我们为现实之残酷而震撼。

推荐指数 ★★★☆☆



怒火攻心2：高压电

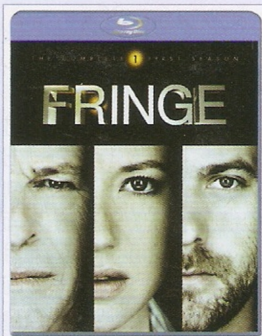


BD发行日期	2009年9月8日	版本	美版
年份	2009年	类型	动作/冒险
容量	50GB×1		

上一集《怒火攻心》被誉为“简直就是《GTA》的电影版”，这次的续集同样充满游戏感，而且更加癫狂、更加暴力成人。剧情设定很夸张，但影片就是带着这样一种幽默感的，甚至一开场就给我们很恶搞地来了一段2D游戏画面。而多年打拼的硬汉主角杰森·斯坦森也越来越惹人喜爱了。

推荐指数 ★★★★☆

迷离档案 完整第一季



BD发行日期	2009年9月8日	版本	美版
年份	2009年	类型	悬疑/科幻
容量	50GB×5		

被很多科幻迷认同为接班《X档案》的全新剧集，剧集第一季从2008年9月一直播到2009年5月。剧集故事以三个性格各异的调查员为核心，每集对一个奇异事件展开调查及研究，其所涉及的理论及应用可以说极为大胆，甚至有些天马行空。剧集大受好评，目前第二季正在播出中。

推荐指数 ★★★★☆

银河铁道999 剧场版套装

BD发行日期	2009年9月9日	版本	日版
年份	—	类型	科幻/动画
容量	25GB×3		

经典动画电影终于推出了高清蓝光版。《银河铁道999》系列具有着独特的美感以及情感魅力，这次的蓝光剧场版套装，收录了系列三部电影，包括1979年上映的《银河铁道999》、1981年上映的《再见 银河铁道999 -仙女座终点站-》，以及1998年上映的《银河铁道999 永恒幻想》。

推荐指数 ★★★★☆



再生号

BD发行日期	2009年9月10日	版本	港版
年份	2009年	类型	剧情/幻想
容量	50GB×1		

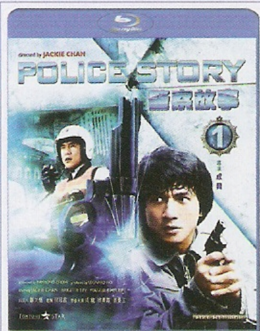
编剧鬼才韦家辉继《大只佬》和《神探》后又一大胆的故事创作，并与影帝刘青云再度合作。影片讲述一个幸福家庭因横祸失去至亲，在无限的思念中展开了离奇的再生之旅，“再生号”就是指片中接送亡魂投胎转世的列车……影片花了一年多时间进行电脑后期制作，具有不少魔幻演出效果。

推荐指数 ★★★☆☆



蓝光的最新出碟推荐（2009年7-12月，按发售时间排列）

警察故事



BD发行日期 2009年9月14日 | 版本 港版
年份 1986年 | 类型 动作/喜剧 | 容量 50GB×1

1986年《警察故事》开创了成龙卖命演出危险动作的先河，并成为香港动作喜剧的里程碑，当年还获得了香港电影金像奖“最佳电影”等奖项，并从此开创了成龙的一个经典系列。影片由成龙导演兼主演，大哥甚至亲自演唱主题歌，而一同合作的还有两大超级女星张曼玉和林青霞！

推荐指数 ★★★★☆

黄飞鸿



BD发行日期 2009年9月18日 | 版本 港版
年份 1991年 | 类型 功夫/喜剧 | 容量 50GB×1

李连杰与徐克合作的香港电影巅峰之作。1991年之前，香港电影关于黄飞鸿题材的电影已经沉寂了很久，但徐克匠心独具的执导，以及李连杰的精彩演绎之下，让这个系列得以全面复活，影片更于1992年拿下香港电影金像奖最佳导演等多项大奖，主题歌《男儿当自强》随后唱遍全中国。

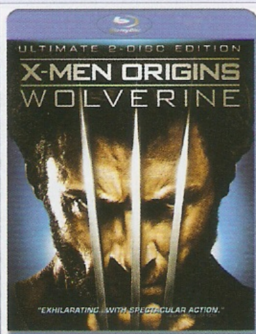
推荐指数 ★★★★☆

X战警前传：金刚狼

BD发行日期 2009年9月15日 | 版本 美版
年份 2009年 | 类型 超级英雄 | 容量 50GB×1

今年夏季档首部大制作电影！作为《X战警》系列的前传，故事不再是大杂烩，而是专心地聚焦于最人气角色金刚狼的来历，但还是能够兼顾着让众多的超级英雄出来露一手。虽然金刚狼的能力不再有新鲜感，但精彩的故事、火爆的场面以及毫不拖沓的快节奏让影片无愧为夏季档开幕电影。

推荐指数 ★★★★★



彗星撞地球

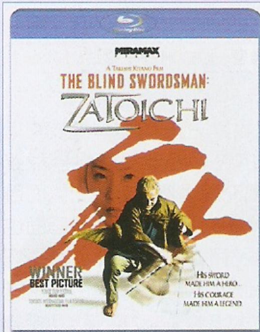
BD发行日期 2009年9月15日 | 版本 美版
年份 1998年 | 类型 科幻/灾难 | 容量 50GB×1

1998年的灾难特效大片，主演阵容中包括大家熟悉的摩根·弗里曼，以及后来在《指环王》中才成名的伊利亚·伍德。影片极为成功，当年的全球票房也达到了3.5亿美元。本片当年因为与迈克尔·贝执导的《绝世天劫》题材撞车而引发话题，两部影片甚至前后相隔不到两个月就接连上映。

推荐指数 ★★★☆☆



座头市

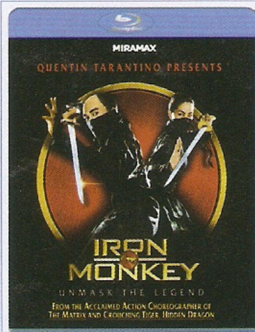


BD发行日期 2009年9月15日 | 版本 美版
年份 2003年 | 类型 古装/动作 | 容量 25GB×1

由日本怪才导演北野武自导自演的作品。盲剑士座头市是日本流传很广的故事人物，在日本更是拍过无数个电影版本（据说达26部），而北野武的这个版本，不但充满了极致的暴力美学，把拔刀术的酷帅表现到极致，而且电影也透露出北野电影独具的魅力，比如说穿插其中的许多北野小幽默。

推荐指数 ★★★★☆

少年黄飞鸿之铁马骝



BD发行日期 2009年9月15日 | 版本 美版
年份 1993年 | 类型 古装/功夫 | 容量 25GB×1

香港“黄飞鸿”题材大热之时推出的一部佳作，由著名武术指导袁和平导演，主演则是这两年风头正盛的甄子丹，当年他就以本片的“无影脚”而扬名美国好莱坞，本片可说是甄子丹早期的代表作之一。既然是第一武指袁和平的作品，那么本片的最大看点自然就是至今仍赏心悦目的功夫场面。

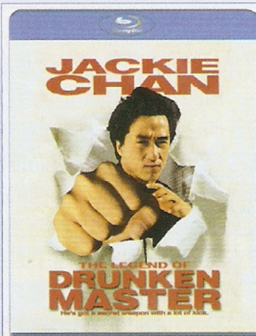
推荐指数 ★★★☆☆

醉拳2

BD发行日期 2009年9月15日 | 版本 美版
年份 1994年 | 类型 功夫 | 容量 50GB×1

这可以说是成龙的巅峰作品之一，与成龙的第一部《醉拳》相隔了十几年。本片当年还被美国《时代周刊》评为年度世界十大佳片之一。而虽然是打醉拳，但片中的主角仍然是黄飞鸿……很不同的一个黄飞鸿。一同出演的还有梅艳芳。影片的重点是对醉拳的个性与魅力淋漓畅快的表现。

推荐指数 ★★★★☆



卡萨布兰卡

BD发行日期 2009年9月15日 | 版本 美版
年份 1942年 | 类型 剧情/爱情 | 容量 50GB×1

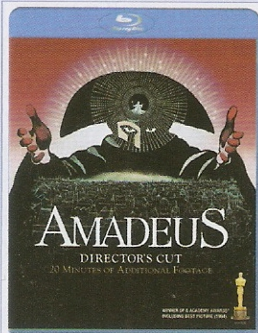
影史超经典的作品，其在IMDB网站上位列历史电影总评名第11位！这是二战时期推出的一部电影，影片故事也发生在1941年的摩洛哥北部城市卡萨布兰卡，讲述在战乱之中的一个动人的爱情故事，影片的结局令人称道，甚至被人评为影史十大最佳结局之一。（电影画面为4：3比例）

推荐指数 ★★★★☆



蓝光的最新出碟推荐（2009年7-12月，按发售时间排列）

莫扎特传



BD发行日期 2009年9月15日 | 版本 美版
年份 1984年 | 类型 剧情/音乐 | 容量 50GB×1

影史经典作品，位列IMDB历史250强第89位，还获得了当年奥斯卡整整8项大奖，包括最佳电影、最佳导演、最佳男主角、最佳改编剧本等。本片讲述了伟大的音乐天才莫扎特的一生，将莫扎特的音乐和他的生平事件串连在一起。相信这是一部可以让你了解莫扎特的绝佳电影。

推荐指数 ★★★★☆

购物中心超级警探



BD发行日期 2009年9月22日 | 版本 美版
年份 2009年 | 类型 喜剧 | 容量 50GB×1

由《一夜大肚》男主角塞斯·罗根主演的搞笑片，女主角是《惊声尖笑》系列女主安娜·法瑞丝。题材和今年的票房黑马电影《百货战警》撞车，两部电影一样以保安为题材，连故事都是以保安"干一行爱一行"为焦点。只可惜晚出的本片没能像《百》一样幸运地大卖，尽管影迷评价稍高些。

推荐指数 ★★★☆☆

丧尸肖恩

BD发行日期 2009年9月22日 | 版本 美版
年份 2004年 | 类型 丧尸/喜剧 | 容量 50GB×1

一部很值得影迷和游戏迷青睐的个性电影。因为主角肖恩就跟很多大龄宅男一样曾经是个游戏迷，笔者至今仍记得片中主角直接谈论玩《铁拳》的一幕。而影片最神的一点，就是把大家玩多了《生化危机》后自己幻想及恶搞出来的丧尸故事，化为了电影中的现实，也正因此电影极具独特个性。

推荐指数 ★★★★☆

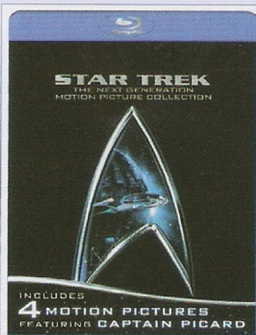


星际迷航：新一代 套装

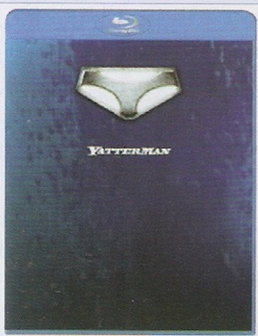
BD发行日期 2009年9月22日 | 版本 美版
年份 — | 类型 科幻 | 容量 50GB×5

随着今年全新版《星际迷航》电影的大获成功，原来几乎所有的《星际迷航》相关作品也将重新出个遍。这个套装就是原来共10部的《星际迷航》电影的后四部。套装为五碟装，前四张是正片，并各自带有花絮，第五张则是更多和整个系列相关的花絮内容，比如"企业号的进化"特辑。

推荐指数 ★★★★☆



小双侠



BD发行日期 2009年9月25日 | 版本 日版
年份 2009年 | 类型 科幻/喜剧 | 容量 50GB×1

这几年日本电影界也开始大力制作以往著名动漫画作品的真人版。《小双侠》最早就是1977至1979年播出的著名动画，故事是讲述两个少年制成机械狗后，秘密组成"小双侠"来对付坏人，典型的英雄式卡通。而真人电影版最具话题的就是深田恭子在片中身着SM皮衣的华丽演出。

推荐指数 ★★★☆☆

怪兽大战外星人



BD发行日期 2009年9月29日 | 版本 美版
年份 2009年 | 类型 动画/科幻 | 容量 50GB×1

梦工厂今年推出的一部大制作CG动画。片中政府"收集"的各种诡异"怪兽"其实是向上世纪的许多经典科幻怪兽片致敬，每种怪兽都充满怪趣和想像力。而且在梦工厂的技术实力之下，电影的画面也是极为相当华丽养眼。虽然整体而言还构不上经典，但却是绝对值得一看的娱乐佳作。

推荐指数 ★★★★☆

应召女友

BD发行日期 2009年9月29日 | 版本 美版
年份 2009年 | 类型 剧情 | 容量 50GB×1

一部立意上相当有特色的作品。影片题材是描述当今纽约高级应召女郎的真实生活，主角就是一位时薪2000美金的年轻女性。而现役美国成人电影女星萨莎·格蕾的主演，更让本片超具有话题性。导演则是执导了《十一罗汉》系列等名作的的史蒂文·索德伯格，可谓是名导出手之作。

推荐指数 ★★★☆☆



绿野仙踪 70周年纪念版

BD发行日期 2009年9月29日 | 版本 美版
年份 1939年 | 类型 奇幻/冒险 | 容量 50GB×2

1939年版的《绿野仙踪》是美国影史上的经典之作，是一部儿童音乐电影，这次作为其70周年纪念作品而推出全面修复的蓝光版。其实看着70年前的古董级作品，如今却以如此清晰的状态亮相在你面前，这本身就有一种你穿越了时空，回到70年前观看影片的新奇感。（影片画面是4：3比例）

推荐指数 ★★★☆☆



蓝光的最新出碟推荐（2009年7-12月，按发售时间排列）

热血高校 1·2



BD发行日期 2009年10月2日 | 版本 日版
年份 2009年 | 类型 漫画改编 | 容量 50GB×2

《热血高校》是上世纪90年代的代表性"不良"漫画《CROWS》的真人版电影，由小栗旬主演，2007年上映了第一集，采用前传性质的原创故事，第二集则是完结篇。影片讲述的是"乌鸦学校"一群好打架的不良学生之间，互相进行派系斗争的故事……影片一二集蓝光版同时发售。

推荐指数 ★★★★☆

窃听风云



BD发行日期 2009年10月5日 | 版本 港版
年份 2009年 | 类型 悬念/警匪 | 容量 50GB×1

《无间道》系列的联合导演与编剧双人组麦兆辉、庄文强今年的最新作。影片最初并不是很被看好，但引人入胜、高潮迭起的剧情让人有如第一次看到《无间道》般的兴奋，影片最终总票房突破了1亿元。香港三大男星：刘青云、吴彦祖、古天乐的组合也为我们带来了超凡而可信的表演。

推荐指数 ★★★★☆

白雪公主 白金版/钻石版

BD发行日期 2009年10月6日 | 版本 美版
年份 1937年 | 类型 动画/童话 | 容量 50GB×2

迪士尼将以往的绝世经典动画转制为画质惊人的蓝光高清版的系列之一，其画质清晰度与颜色之亮丽，仿佛影片就是近几年的作品。作为创始者迪士尼本人具有标志性意义的作品，这部动画的影响力可谓极其深远。而超生动及富于美感的画面，即使是在今年观看，仍然会被由衷地吸引。

推荐指数 ★★★★☆

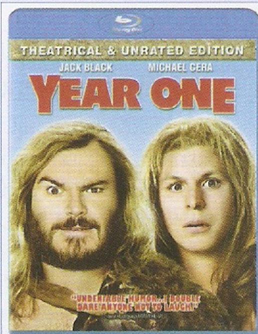


史上第一年

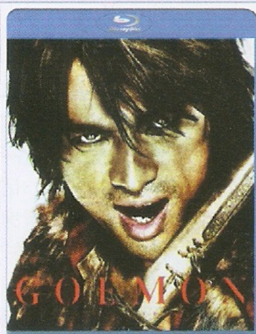
BD发行日期 2009年10月6日 | 版本 美版
年份 2009年 | 类型 喜剧/古装 | 容量 50GB×1

杰克·布莱克今年的恶搞喜剧，恶搞的对象并不是其他的影视作品或人物什么的，而竟然是圣经故事！两个贱贱的主角是被驱逐的猎人，随后他们踏上了探险的旅程，旅程中他们无意中经历了一个个《圣经》故事中的场景……创意是相当不错的，只是剧本上不够精彩，使"笑果"大打折扣。

推荐指数 ★★☆☆☆



五右卫门

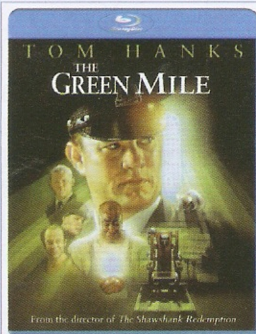


BD发行日期 2009年10月9日 | 版本 日版
年份 2009年 | 类型 古装/动作 | 容量 50GB×1

由江口洋介及广末凉子主演的2009古装动作大片。说是古装片，其实本片更应该说是另一平行空间的充满游戏感的奇幻片，因为本片不论是剧情还是画面风格，都带有浓厚的现代幻想色彩，人物方面也可以说是对日本经典历史人物的一次大改造，就像是《战国BASARA》那样的……

推荐指数 ★★★★☆

绿色奇迹



BD发行日期 2009年10月13日 | 版本 美版
年份 1999年 | 类型 剧情/幻想 | 容量 50GB×1

影史超经典电影，其在IMDB网站的历史250强排名第105位。影片是《肖申克的救赎》的导演弗兰克，继《肖》之后再度执导的作品，更有超级影帝汤姆·汉克斯的精湛表演。剧情构思相当独特，故事改编自史蒂芬·金1996年的畅销小说(《肖》同样是史蒂芬·金的小说原作)。

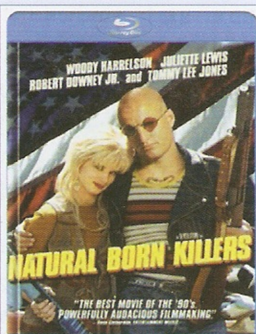
推荐指数 ★★★★☆

天生杀人狂

BD发行日期 2009年10月13日 | 版本 美版
年份 1994年 | 类型 剧情/动作 | 容量 50GB×1

著名导演奥利弗·斯通的独特作品，被称之为后现代电影的经典代表作品。导演通过MTV式的拍摄剪辑手法、肥皂剧和动画片的综合运用及另类音乐等多种视听语言来刺激观众，甚至有一幕是在真实的监狱中拍摄的，很多人是真实的罪犯，还有一些是谋杀犯，导演手法之独特可见一斑。

推荐指数 ★★★☆☆

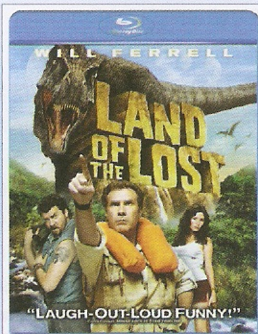


失落之地

BD发行日期 2009年10月13日 | 版本 美版
年份 2009年 | 类型 奇幻/喜剧 | 容量 50GB×1

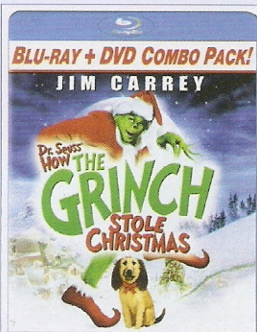
环球公司今年夏季档推出的一部冒险喜剧，应用了巨资让片中展现出一个充满了奇异怪兽以及恐龙的"失落之地"。影片主演是一贯以出演"贱"喜剧闻名的威尔·法瑞尔，这次同样扮演一位无厘头的神经质科学家，正是由于他，一帮人才被卷入时空漩涡，从而展开搞笑的冒险。

推荐指数 ★★★☆☆



蓝光的最新出碟推荐(2009年7-12月,按发售时间排列)

圣诞怪杰

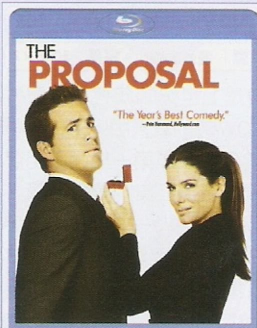


BD发行日期 2009年10月13日 | 版本 美版
年份 2000年 | 类型 奇幻/喜剧 | 容量 50GB×1

著名导演朗·霍华德执导,好莱坞喜剧领军人物金·凯瑞主演的儿童奇幻喜剧。影片根据美国苏斯博士的童书改编,故事充满纯真的童趣,主人公格林奇嫉妒镇上人们过圣诞的快乐,于是利用自己的本领把所有圣诞礼物都打劫回家……影片在美国一举拿下2.6亿美元票房,可以说相当惊人。

推荐指数 ★★★☆☆

假结婚



BD发行日期 2009年10月13日 | 版本 美版
年份 2009年 | 类型 喜剧/爱情 | 容量 50GB×1

今年好莱坞夏季档电影另一匹黑马电影,作为一部中低成本的爱情喜剧,全美票房却飙到1.6亿美元(全球2.95亿)。主演阵容是姐弟配的桑德拉·布洛克及瑞安·雷诺兹(《金刚狼》中死侍的扮演者),本片也成为桑德拉·布洛克个人最高票房电影,甚至超过她的成名作《生死时速》。

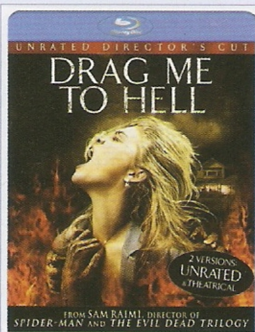
推荐指数 ★★★★☆

堕入地狱

BD发行日期 2009年10月13日 | 版本 美版
年份 2009年 | 类型 恐怖/灵异 | 容量 50GB×1

由《蜘蛛侠》系列导演山姆·雷米重新拍回恐怖片的作品。讲述女主人公被一个老妇人诅咒,从此她的生活像堕入地狱一般。影片在欧美获得好评,但内地观众评价则两级分化,原因就是有人抱着被吓的期待去的,但本片重点却不在这里……而且山姆·雷米的作品也以黑色幽默著称。

推荐指数 ★★★☆☆



猛龙过江

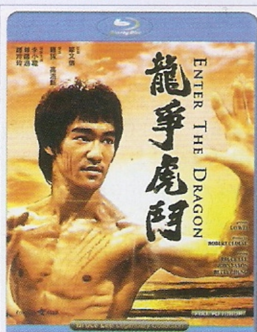
BD发行日期 2009年10月15日 | 版本 港版
年份 1972年 | 类型 功夫 | 容量 50GB×1

这是李小龙的第三部功夫电影,也被称之为他最精彩的一部。本片和《精武门》同一年推出,不过一部是年初,一部是年底。这也是李小龙第一次自编自导自演兼监制的作品。与前两部功夫电影的民族英雄情结相比,本片更加着重对功夫本身的描写,也完美地诠释了他的功夫哲学。

推荐指数 ★★★★★



龙争虎斗

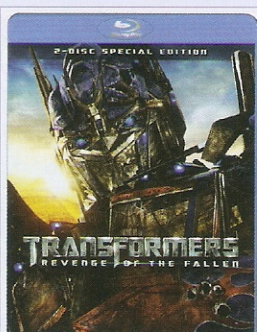


BD发行日期 2009年10月15日 | 版本 港版
年份 1973年 | 类型 功夫 | 容量 50GB×1

李小龙的第四部功夫电影,1973年由他与好莱坞导演Robert Clouse共同合作推出,是一部较西化的电影。为了更好地宣扬中国武术文化与哲学,李小龙对影片的每个细节及台词都精心雕琢,他的打斗则更凌厉致命。这是李小龙最后一部完整的电影,他于下一部影片拍摄途中去世。

推荐指数 ★★★★☆

变形金刚2



BD发行日期 2009年10月20日 | 版本 美版
年份 2009年 | 类型 科幻/动作 | 容量 50GB×2

尽管有人批评剧情不如上一集,但本片仍然是这10年来最具有震撼画面效果的电影!虽然全球8.32亿美元票房只比上一集提高1亿多,但在中国内地,却以4.3亿人民币的票房一度成为中国历史最高票房电影。值得注意的是在美国,拥有IMAX片断的版本是由沃尔玛独占销售的。

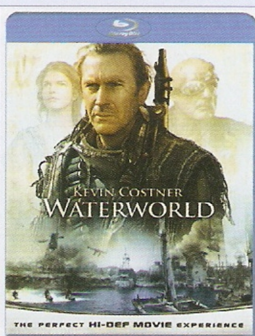
推荐指数 ★★★★★

未来水世界

BD发行日期 2009年10月20日 | 版本 美版
年份 1995年 | 类型 科幻/动作 | 容量 50GB×1

凯文·科斯特纳主演的独具特色科幻动作片。当年以超乎想像的超大投资而引人注目,1.75亿美元即使放在今天,仍是超大投资规模。虽然全球2.64亿美元的票房不算高,但影片还是不断受到全球观众认可。故事背景设定在2500的未来,那时候地球是一片汪洋……相当有警世意义。

推荐指数 ★★★★☆



舞妓班

BD发行日期 2009年10月21日 | 版本 日版
年份 2007年 | 类型 剧情/歌舞 | 容量 50GB×1

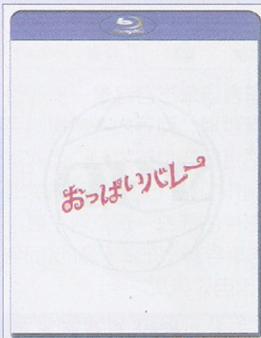
由人气女星柴崎幸(《多罗罗》、《神探伽利略》)主演的一部搞笑歌舞片,题材是华丽美艳的日本舞妓。影片一开始是狂乐,但中段起又开始转喜为悲,并且感动观众。搞笑部分有些无厘头,可以轻松一下,而舞妓的华丽服装也很有看头,大家也可以凭此片进一步认识日本传统舞妓。

推荐指数 ★★★☆☆



蓝光的最新出碟推荐（2009年7-12月，按发售时间排列）

奶子排球



BD发行日期 2009年10月21日 | 版本 日版
年份 2009年 | 类型 喜剧 | 容量 50GB×1

什么？《奶排》？汗一个，不过本片与某T社的著名游戏无关。影片由大胸人气美女绫濑遥主演，故事也比较喷鼻血——女老师为了激励男生打排球，就说赢了就可以看胸部……据说是根据真事改编的，其实啦，本片也只是一部热血青春戏。（邪恶地附：绫濑遥，F罩杯，88公分……）

推荐指数 ★★★★☆

黑泽明 名作合集 1·2



BD发行日期 2009年10月20日 | 版本 日版
年份 — | 类型 — | 容量 50GB×14

日本电影大师黑泽明的作品，用全新数码技术进行了完全修复。黑泽明一共21部作品，因此每一部合集推出7部作品，目前已经推出了前2部合集，收录了《七武士》、《暗堡里的三恶人》、《椿三十郎》、《影武者》、《姿三四郎》（及续集）、《用心棒》、《低下层》等作品。

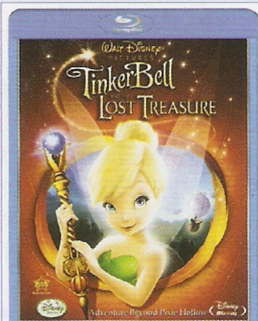
推荐指数 ★★★★☆

小叮当与失去的宝藏

BD发行日期 2009年10月27日 | 版本 美版
年份 2009年 | 类型 动画/幻想 | 容量 50GB×1

这是一套由迪士尼制作，直接面向影碟市场发行的CG动画，尽管如此，影片的画面还是和当下的其他CG动画电影一样华丽。《小叮当》系列预计一共推出4部，每年一部，这是系列第二部。影片画面极为清新美丽，仿佛真正的仙境一般。故事讲述的是一个可爱而又率性的小精灵的故事。

推荐指数 ★★★☆☆

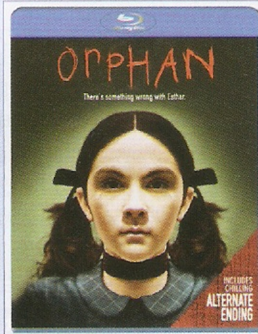


孤儿怨

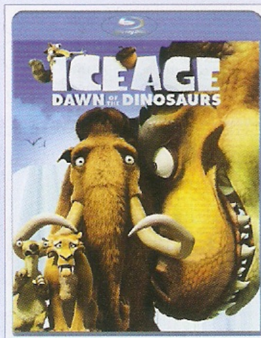
BD发行日期 2009年10月27日 | 版本 美版
年份 2009年 | 类型 恐怖/悬疑 | 容量 50GB×1

今年新上映的一部心理理心理惊悚类恐怖片。一对夫妇去孤独院领养了一个小姑娘，之后怪异的事件就发生了，他们的亲生儿子失踪，而这件事似乎与小姑娘有关……难以捉摸的，不爱说话的小孩也许让观众更感到恐怖感。而且剧情也并不简单，影片步步悬疑，最终揭开一个大大的感叹号。

推荐指数 ★★★☆☆



冰河世纪3



BD发行日期 2009年10月27日 | 版本 美版
年份 2009年 | 类型 动画 | 容量 50GB×1

事实证明，任何人都可以观赏的轻松喜剧，是最能赚钱的，但是《冰河世纪3》的票房飙到8.78亿美元时，很多人还是大跌了眼镜，这一数字甚至高于《TF2》哦。作为系列第三作，剧情方面弱了不少，但超美丽的画面及搞笑场面丝毫不减当年，尤其是滑稽的松鼠这次戏份大大增多。

推荐指数 ★★★★☆

大内密探灵灵狗



BD发行日期 2009年10月30日 | 版本 港版
年份 2009年 | 类型 喜剧 | 容量 25GB×1

本片显然是对1996年周星驰的《大内密探零零发》的一次模仿，创意上自然是基本没有多少了，但你如果不介意笑笑的话倒是个选择，影片由王晶导演，古天乐、大S、吴君如、罗家英等主演，以往周星驰电影的一众搞笑配角也纷纷穿越过来串场，本片内地票房竟然过亿，令人称奇。

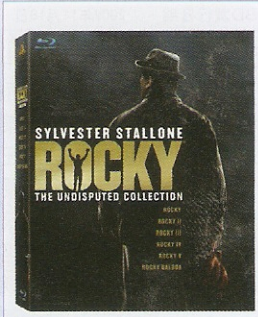
推荐指数 ★★☆☆☆

洛奇 完整套装

BD发行日期 2009年11月3日 | 版本 美版
年份 — | 类型 剧情/拳击 | 容量 50GB×6

由史泰龙主演的系列励志片。1976至1990年期间，一共推出了5集，其中第5集成为评价最低的一作。但2006年，史泰龙又再度出马推出讲述老年拳手故事的第6集，由他自编自导自演，并且大获成功，成为整个系列完美的谢幕之作。（真的谢幕了吗？老史最近透露有意拍第7集……）

推荐指数 ★★★☆☆

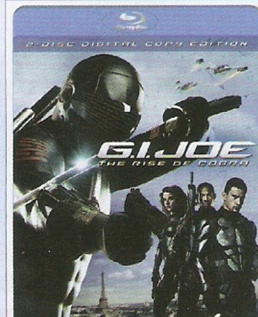


特种部队

BD发行日期 2009年11月3日 | 版本 美版
年份 2009年 | 类型 科幻/动作 | 容量 50GB×1

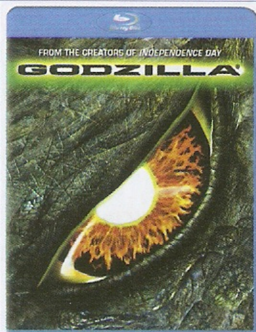
今年夏季档除《变形金刚2》之外另一部备受期待的孩之宝玩具改编电影。本片由《木乃伊 一·二》导演斯蒂芬·索莫斯执导，他再度发挥特长，为我们带来一顿超级视觉特效大餐，超酷帅的角色，以及超眩的动作场面，让所有游戏玩家都会兴奋不已，只是故事方面实在太过简单。

推荐指数 ★★★★☆



蓝光的最新出碟推荐（2009年7-12月，按发售时间排列）

哥斯拉

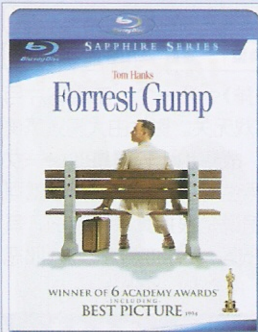


BD发行日期 2009年11月3日 | 版本 美版
年份 1998年 | 类型 科幻/灾难 | 容量 50GB×1

日本的国宝级传统怪兽片，正式走向了好莱坞，导演是以《独立日》而大红大紫的罗兰·艾默里奇，这次他继续发挥特长，以科幻片加灾难片的形式，为我们展现了一只高达30米的超级怪兽是如何在全球最繁华的都市纽约进行破坏的。本片距今已经11年，是时候以高清来重温了。

推荐指数 ★★★★☆

阿甘正传 蓝宝石版



BD发行日期 2009年11月3日 | 版本 美版
年份 1994年 | 类型 喜剧 | 容量 50GB×2

已经无法有言语来形容这是一部何等精彩、何等充满哲理、何等内容丰富的电影了，称其为绝世经典也不为过。因此本片获得派拉蒙制作"蓝宝石版"的待遇绝对是实质名归。影片由汤姆·汉克斯主演、罗伯特·泽米吉斯导演，充满乐趣的《回到未来》三部曲也出自该导演之手。

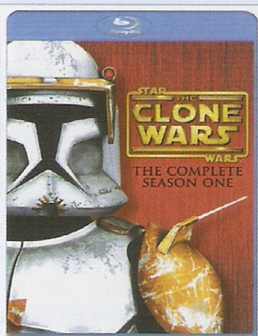
推荐指数 ★★★★★

星球大战：克隆战争（TV版）完整第一季

BD发行日期 2009年11月3日 | 版本 美版
年份 2009年 | 类型 科幻/动画 | 容量 50GB×2

还记得去年的CG电影《星战：克隆战争》吗？其实那是全新《星战》电视版CG动画的"引子"。这套CG动画的画面素质基本与电影版保持一次，要知道这可是电视版啊，可见是相当华丽的。动画于去年10月到今年3月之间播出，首季一共22集，目前《克隆战争》第二季正在播出当中。

推荐指数 ★★★★☆

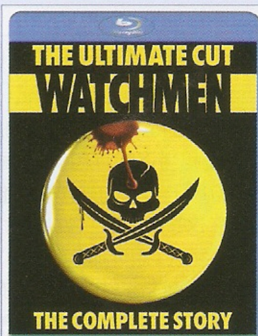


守望者 究极剪辑版

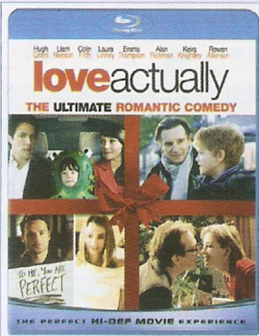
BD发行日期 2009年11月3日 | 版本 美版
年份 2009年 | 类型 科幻/动作 | 容量 50GB×3

说起来今年《守望者》也真能折腾，3月上映电影，7月发售加长版影碟，11月又推出了这个究极剪辑版。究极版主要是把早前单独发售的三个《守望者》相关影碟作集合起来，包括《守望者》动画短片《黑货船传说》，以及《守望者》动态漫画，比较特别的是动画是集成在正片中的。

推荐指数 ★★★★☆



真爱至上



BD发行日期 2009年11月3日 | 版本 美版
年份 2003年 | 类型 剧情/爱情 | 容量 50GB×1

一部广受好评的爱情电影，特别之处在于本片的恋人并不一对，故事也并非单线，而是以英国首相的爱情为主线，巧妙地串联起十个不同的故事，也因此本片出场明星众多，有连姆·尼森、休·格兰特等等。整部电影都充满了爱的气氛，每看一次都会让你被影片的温馨所深深感染。

推荐指数 ★★★★☆

骑劫地下铁



BD发行日期 2009年11月3日 | 版本 美版
年份 2009年 | 类型 悬念/犯罪 | 容量 50GB×1

本片由黑人影帝丹泽尔·华盛顿以及约翰·特拉沃尔塔两大演技派硬汉联合主演，题材翻拍自1974年的同名经典。两大主演可以说都以不同于寻常的新形象出演，丹泽尔是一位有些肥胖的戴眼镜的公务员；特拉沃塔则近乎光头，脸上留着极邪恶的胡子，两人在片中展开激烈对决。

推荐指数 ★★★☆☆

盗火线

BD发行日期 2009年11月10日 | 版本 美版
年份 2009年 | 类型 悬念/犯罪 | 容量 50GB×1

两位都曾主演过《教父》系列的"狠男人"阿尔·帕西诺及罗伯特·德尼罗，自《教父》之后，首度演出对手戏。影片故事以一次完美的劫案作为开头，随后正邪两方的巅峰对决才真正展开。导演对人物的性格刻画令人拍案叫绝，强盗一方，有情有义；警察一方，反倒性格暴躁……

推荐指数 ★★★★☆



怪兽公司

BD发行日期 2009年11月10日 | 版本 美版
年份 2001年 | 类型 动画/幻想 | 容量 50GB×1

这是CG动画王者皮克斯的第四部电影长片。影片一如既往拥有精美的画面，而且故事设定充满趣味——原来在我们不知道的一个世界里，怪兽们竟然需要够惊吓小孩，通过小孩受惊发出的尖叫来获得电力……本片2001年上映，可以说是叫座又叫好，在全球获得了5.25亿美元惊人票房。

推荐指数 ★★★★☆



蓝光的最新出碟推荐（2009年7-12月，按发售时间排列）

飞屋环游记



BD发行日期	2009年11月10日	版本	美版
年份	2009年	类型	动画
容量	50GB×2		

皮克斯2009年度的最新作品，作品题材再度令人咋舌——以一位年过8旬的白发老翁作为主角。尽管如此，影片一如既往获得各方好评，慢热，却长卖，目前全球票房也突破了5亿美元，令人对皮克斯不得不服。本片还是皮克斯首部对应3D的电影，不过影碟版并未收录3D版。

推荐指数 ★★★★☆

红场特警



BD发行日期	2009年11月10日	版本	美版
年份	1988年	类型	动作
容量	50GB×1		

阿诺·施瓦辛格于1988年推出的又一部硬派作品。不过阿诺扮演的竟然是一位来自俄罗斯的警探，为了押送一名逃窜的俄国毒枭而来到美国芝加哥，从而与美国文化进行了颇有趣味的碰撞。当然，最大的看点仍然是看阿诺如何耍酷，并像个"终结者"似的不善言表，行动起来果断无情。

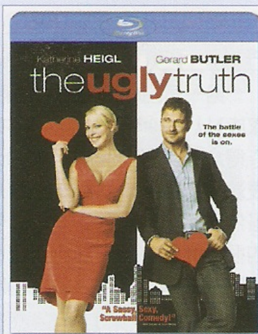
推荐指数 ★★★☆☆

丑陋的真相

BD发行日期	2009年11月10日	版本	美版
年份	2009年	类型	爱情/喜剧
容量	50GB×1		

《300勇士》猛男主角杰拉德·巴特勒，及《一夜大肚》中女主角凯瑟琳·海格尔搭成的恋人组合，今年夏季档相当成功的爱情喜剧。所谓的"丑陋的真相"，在片中是指男人对待一些两性问题往往只以下半身思考，而女人总是从感情出发，于是不同观点的人一起组成了一个电视节目……

推荐指数 ★★★☆☆



乱世佳人 70周年究极收藏版

BD发行日期	2009年11月17日	版本	美版
年份	1939年	类型	爱情/历史
容量	50GB×1		

几乎无人不晓的影史经典，改编自获得了普立策奖的同名小说。今年是《乱世佳人》电影上映70周年纪念，这个"究极收藏版"除了收录大量以往的花絮以外，还有4部全新制作的纪录片，并赠送一张原声音乐CD。宣传人员如此表示，观看蓝光版，会带给你第一次观看影片时的震撼感觉。

推荐指数 ★★★★☆



钢之炼金术师：香巴拉的征服者

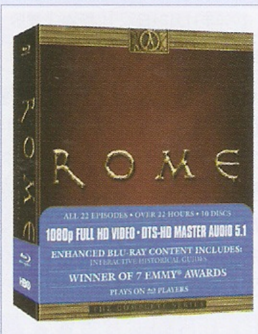


BD发行日期	2009年11月17日	版本	美版
年份	2005年	类型	动画/幻想
容量	50GB×1		

以"任何事物都要符合等价交换原则"的《钢炼》于2005年推出的剧场版。影片故事讲述被分隔到两个不同世界的主角兄弟俩，寻找着各种方法期望能再次相见。《钢炼》系列一直都富有哲学思想，剧场版还加入对战争的思考，而许多台词也令人回味无穷，不过观看剧场版需要有一定TV版的基础。

推荐指数 ★★★★☆

罗马



BD发行日期	2009年11月17日	版本	美版
年份	—	类型	剧情/历史
容量	50GB×10		

盛产高质量美剧的HBO电视台于2005年起推出美剧，HBO美剧的特点就是一般只有10集左右（比如《兄弟连》），不像其他美剧一样贪多，而本剧两季完结后总共才22集。本剧被不少人誉为最优秀的历史题材美剧，讲述公元前52年，全盛期的罗马共和虽然创立逾400年，但却隐藏各种危机……

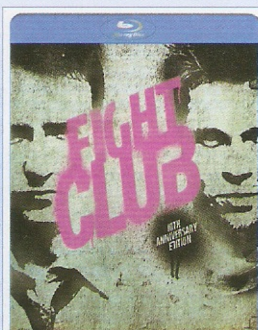
推荐指数 ★★★★★

搏击俱乐部

BD发行日期	2009年11月17日	版本	美版
年份	1999年	类型	悬念
容量	50GB×1		

由布拉德·皮特与爱德华·诺顿主演，被诸多影迷疯狂顶礼膜拜的作品，其IMDB评分为8.8，位列影史250强第19位。这部黑色电影不同于寻常，影片个性张扬，剧情充满悬念，画面狂放，手法天马行空，情景怪诞核突，其结局最初观看可能会觉得唐突，但仔细回味就会发现导演安排之巧妙。

推荐指数 ★★★★☆

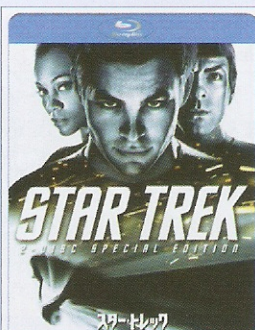


星际迷航

BD发行日期	2009年11月17日	版本	美版
年份	2009年	类型	科幻
容量	50GB×2		

被科幻迷奉为经典的《星际迷航》系列重新启动的作品，可以说是今年好莱坞整个夏季档中最受好评的电影。而且令人称奇的是，这部系列全新作品，竟然还是能够和以往的《星际迷航》作品连接起来，既让全球的观众能够开始认识这个系列作品，又让原系列的爱好者获得更多的感动。

推荐指数 ★★★★★



蓝光的最新出碟推荐（2009年7-12月，按发售时间排列）

布鲁诺



BD发行日期 2009年11月17日 | 版本 美版 | 年份 2009年 | 类型 剧情/音乐 | 容量 50GB×1

2006年一部超猥琐的喜剧电影《波拉特》横空出世，让我们见识到猥琐无止境，3年后的今天，其主演萨莎·拜伦·科恩再度推出和《波拉特》同样风格的猥琐喜剧。上次是他假扮成哈萨克乡巴佬恶搞美国文化，这次则是扮成奥地利同性恋主持人，继续漫游美国进行采访，猥琐依旧。

推荐指数 ★★★☆☆

海贼王 剧场版1-6



BD发行日期 2009年11月21日 | 版本 日版 | 年份 — | 类型 动画/幻想 | 容量 25GB×6

从2000年起，《海贼王》每年3月都会上映一部剧场版，这次《海贼王》电影的蓝光版选择在第10部电影上映（12月12日）的前后推出。首先是11月21日，推出于2000年至2002年上映的前3部剧场版，随后12月11日，推出第4-6部剧场版。此外第7-9部剧场版已经定于在明年1月21日发售了。

推荐指数 ★★★★☆

四个圣诞节

BD发行日期 2009年11月24日 | 版本 美版 | 年份 2008年 | 类型 喜剧 | 容量 25GB×1

以《律政俏佳人》成名的年轻影后瑞茜·威瑟斯彭与喜剧明星文斯·沃恩搭档一同出演的圣诞喜剧电影。故事的设定很有意思，所谓的"四个圣诞节"，就是片中的主角夫妇，他俩的父母都已离婚，而这个圣诞节，他们谁都不能得罪，必须分别在四个分居在各处的家长那同时过圣诞节……

推荐指数 ★★★☆☆

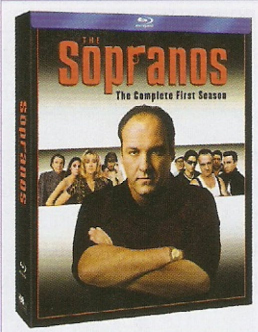


黑道家族

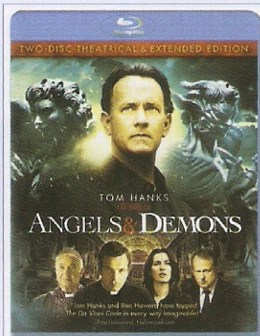
BD发行日期 2009年11月24日 | 版本 美版 | 年份 — | 类型 剧情/黑帮 | 容量 50GB×5

另一套由HBO出品的精彩美剧，《黑道家族》从1999年起开播，一共有6季，期间夺得众多美剧方面的大奖，无论编剧还是表演都无懈可击。剧集主角是黑帮老大，虽然一手掌控黑帮的运作，但他也有自己的很多烦恼。剧集通过心理医生的敏锐挖掘以及主角的视点，为我们展现真实的黑帮世界。

推荐指数 ★★★★☆



天使与魔鬼

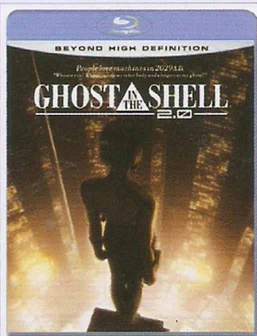


BD发行日期 2009年11月24日 | 版本 美版 | 年份 2009年 | 类型 悬疑/动作 | 容量 50GB×1

2006年的《达芬奇密码》在全球都取得了轰动效应，因此索尼迅速出手，以几乎完全原班人马完成了这部续集。虽然小说原作是写在《达》之前的，但电影版把剧情巧妙地设定为《达》的续集。影片相当精彩，剧情环环相扣，节奏紧凑，具有更多华丽的动作场面，结局也同样震撼。

推荐指数 ★★★★★

攻壳机动队2.0



BD发行日期 2009年11月24日 | 版本 美版 | 年份 1995年 | 类型 科幻/动画 | 容量 25GB×1

1995年的动画电影《攻壳机动队》在全球科幻迷及动漫迷心目中拥有崇高的地位，13年后，押井守以最新的CG技术来对这部经典作品进行重新制作，重制版就被称之为"2.0"。重制版不但画面大幅提升，还邀请好莱坞专才把音响加强到6.1声道，甚至动用部分声优重新配音，颇具诚意。

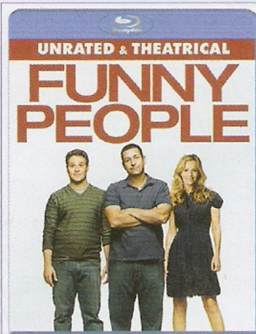
推荐指数 ★★★☆☆

爆笑梦之队

BD发行日期 2009年11月24日 | 版本 美版 | 年份 2009年 | 类型 喜剧 | 容量 50GB×2

《四十岁老处男》及《一夜大肚》导演贾德·阿帕图今年推出的第三部作品。影片不像其他喜剧那样一身轻松，而是讲述了一个笑中带泪的故事。主人公是一位命不久矣的单口相声演员，但在他生命的最后时光，却重新找到生活的力量。主演亚当·桑德勒原来就曾是一个单口相声演员。

推荐指数 ★★★★☆



名侦探柯南2009：漆黑的追迹者

BD发行日期 2009年11月25日 | 版本 日版 | 年份 2009年 | 类型 悬疑/动画 | 容量 50GB×1

这是永不长大的"柯南"的第13部剧场版了。因为是数字13，影片也号称这是柯南史上将遭遇的最危险事件，柯南将与终极BOSS的黑衣组织展开宿命之战。虽然近年柯南剧场版被恶评，然而今年这部却被普遍认为重新回复了水准。而久违的仓木麻衣也再将为本片献上主题歌《PUZZLE》。

推荐指数 ★★★★☆



蓝光的最新出碟推荐（2009年7-12月，按发售时间排列）

幻魔大战

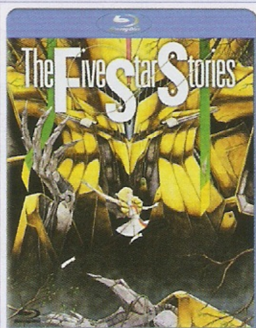


BD发行日期	2009年11月27日	版本	日版
年份	1983年	类型	动画/科幻
容量	50GB×1		

被称之"不朽名作"的科幻动画电影。影片于1983年推出，改编自由《假面骑士》闻名世界的漫画巨匠石森章太郎的原著漫画。蓝光版对原作的画面以及音轨进行了全面修复，从而使原作具有更高的画质及音质。值得一提的是本片也是大友克洋初入电影界，并担任角色设计的作品。

推荐指数 ★★★☆☆

五星物语



BD发行日期	2009年11月27日	版本	日版
年份	1989年	类型	动画/幻想
容量	50GB×1		

至今仍拥有广大狂热粉丝的永野护史诗动画作品。《五星物语》是永野护于1986年起连载的长寿史诗漫画，其作品的大气与精致并存，万亿星辰的背景设计，以及巨大机器人、少女型有机电脑等经典设定至今仍难有人超越，而本片则是《五星》惟一一部动画电影，距今正好20周年。

推荐指数 ★★★☆☆

偷拐抢骗

BD发行日期	2009年12月1日	版本	美版
年份	2000年	类型	喜剧/犯罪
容量	50GB×1		

以《两杆大烟枪》闻名的英伦导演盖·里奇带来的超赞作品，其手法与《两》相同，也有人将本片称为《两》的续集，其在IMDB网站被评为影史250强第153位。主演除了大明星布拉德·皮特，还有另一硬汉杰森·斯坦森。影片多条线索看似场面混乱，其实却都巧妙有机地互有关联。

推荐指数 ★★★★☆



终结者：救世主

BD发行日期	2009年12月1日	版本	美版
年份	2009年	类型	科幻/动作
容量	50GB×2		

曾被全球广大《终结者》迷翘首期盼的系列第四部作品。这次的影碟版可不简单，因为影碟版是定级为R级(17岁以下需家长陪同观看)的导演剪辑版，而原先的上映版只是PG13定级的，因此影碟版将增加一些原来被剧场版删去的较暴力以及不适合少儿的场面，影片长度也增加了3分钟。

推荐指数 ★★★★☆



博物馆之夜2

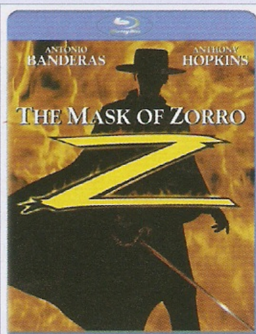


BD发行日期	2009年12月1日	版本	美版
年份	2009年	类型	喜剧/幻想
容量	50GB×1		

本·斯蒂勒主演的儿童奇幻喜剧，其让博物馆展品复活的概念非常有趣。首集还只是在一家小博物馆发生的，这次的第二集，干脆就搬到了全球最大的博物馆——美国的华盛顿史密森尼博物馆群进行实景拍摄，因此影片的热闹程度可谓登峰造极，虽然剧情漏洞百出，但谁在意呢?

推荐指数 ★★★★☆

佐罗的面具



BD发行日期	2009年12月1日	版本	美版
年份	1998年	类型	动作/爱情
容量	50GB×1		

以续集形式来复活"佐罗"的电影——老佐罗选了一个年轻人进行训练，让他成为新一代佐罗。男女主角班德拉斯与凯瑟琳·泽塔·琼斯在电影中绝对是超亮丽的金童玉女组合。本片是导演马丁·坎贝尔紧接着他的《黄金眼》之后执导的作品，他的电影则素以火爆著称，本片也不例外。

推荐指数 ★★★★☆

二手狮子

BD发行日期	2009年12月1日	版本	美版
年份	2003年	类型	喜剧/剧情
容量	50GB×1		

这是一部并不出名但温馨感人的佳作，英国老牌演员迈克尔·凯恩出演。"二手狮子"是一头被动物园抛弃的老狮子，被当作猎物卖给两个老人，老人发现狮子其实和他们一样疲惫老迈，同命相怜的人和狮子便相安无事一起生活，然而一天，喂养狮子的小男孩被坏人欺负，狮子震怒了……

推荐指数 ★★★☆☆

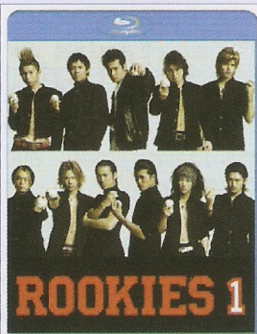


菜鸟总动员

BD发行日期	2009年12月4日	版本	日版
年份	2008年	类型	剧情/运动
容量	50GB×4		

2008年春季档一部棒球题材日剧，和许多优秀的励志日剧一样，该剧集相当热血，有笑有泪也感人至深。主题之一是对于梦想的不懈追求，即使是在人生最黑暗的时刻。事实上本剧因为各种原因在播出时收视率不算高，但其优秀度后来凭着口碑再传播开来，最终也让本剧的电影版大获成功。

推荐指数 ★★★★☆



蓝光的最新出碟推荐（2009年7-12月，按发售时间排列）

菜鸟总动员：毕业



BD发行日期 2009年12月4日 | 版本 日版
年份 2009年 | 类型 奇幻/喜剧 | 容量 50GB×1

今年日本到11月为止的票房王！票房大卖84亿日元以上，而且在日本媒体调查的观影满足度中也是排名第一。本片是与原电视剧版相隔约一年后推出的电影版，是电视剧故事的完结篇。不良学生的戏剧性脱胎换骨、热血的煽情台词、激烈的对战场面，构筑成了波澜壮阔的动人故事。

推荐指数 ★★★★☆

迷失：完整第五季



BD发行日期 2009年12月8日 | 版本 美版
年份 2009年 | 类型 悬疑/冒险 | 容量 50GB×5

由于悬念玩过头，观众很容易看得自己"迷失"掉的《迷失》已经出完第五季。离最终季只差一季了，因此第五季"慷慨"地解开了很多谜团，第五季获得很多美剧迷的高度评价。这类美剧的话，能够拿影碟连着看是非常爽的，尤其是能从头迷到尾的本剧。（前五季合集也同步上市）

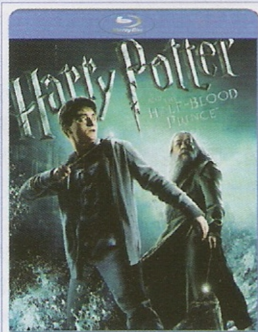
推荐指数 ★★★★☆

哈利·波特与混血王子

BD发行日期 2009年12月8日 | 版本 美版
年份 2009年 | 类型 奇幻 | 容量 50GB×1

在经历了大延期之后，和上一集相隔2年《哈利6》终于推出，尽管这一集在媒体评价与观众评价上两极分化，本集仍然像以往的《哈利》电影一样如印钞机般捞钱，今年的票房冠军也是毫无悬念地拿下了，惯性消费？接下来，哈迷们要期待的就是明年和后年一分为二的系列完结篇了。

推荐指数 ★★★☆☆

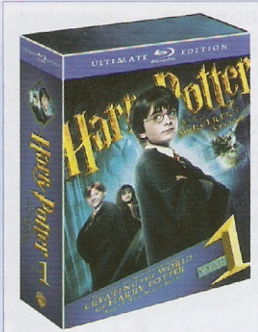


哈利·波特 1·2 究极版

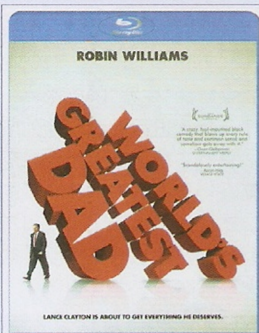
BD发行日期 2009年12月8日 | 版本 美版
年份 — | 类型 奇幻 | 容量 50GB×4

终于，《哈利》系列也要出加长版了，虽然不像《指环王》那么夸张一加就是半小时，但第一集加长7分钟，第二集则加长13分钟就已经能够让哈迷们兴奋不已了。而之所以叫究极版，除了豪华包装以及加长的正长外，每一部《哈利》究极版还带有1/8的《创造哈利·波特的世界》纪录片。

推荐指数 ★★★★☆



世界上最伟大的父亲

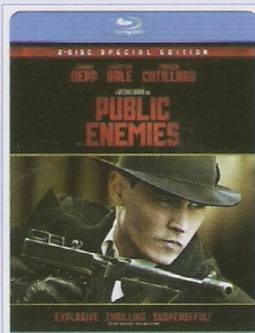


BD发行日期 2009年12月8日 | 版本 美版
年份 2009年 | 类型 剧情/喜剧 | 容量 25GB×1

美国老牌喜剧明星罗宾·威廉斯的新片，题材为黑色幽默，属于超小型投资的小制作。影片主角兰斯是一位高中老师，他一直梦想成为作家，同时还是一个总跟他对着干的儿子的单身父亲，然而当兰斯人生最大的悲剧突如其来之时，他也发现了这是一个改变生活的重大机会……

推荐指数 ★★★☆☆

公众之敌



BD发行日期 2009年12月8日 | 版本 美版
年份 2009年 | 类型 历史/警匪 | 容量 50GB×1

今年夏季档的大片之一。影片由"万人迷船长"约翰尼·德普，以及"苦情蝙蝠侠"克里斯蒂安·贝尔联合主演。影片根据真实事件改编，讲述的是美国近代极为出名的银行劫犯约翰·迪林格的故事，德普自然是演邪恶而耍帅的劫犯了，这里套用流行语："哥抢的不是钱，抢的是寂寞"。

推荐指数 ★★★★☆

朱莉与朱莉娅

BD发行日期 2009年12月8日 | 版本 美版
年份 2009年 | 类型 剧情/喜剧 | 容量 50GB×1

又是一部黑马之作，主演是被称为超级百变戏精的梅丽尔·斯特里普。影片根据两本畅销小说改编，题材毫不流俗，以交叉叙事的表现手法，讲述的是两个女人平凡的生活因为诱人的法式美食而变得彻底不同。影片温馨四溢，妙趣不断的剧情，让观众感受到片中人物积极自信的生活态度。

推荐指数 ★★★★☆



悬崖上的金鱼姬

BD发行日期 2009年12月8日 | 版本 日版
年份 2008年 | 类型 动画/幻想 | 容量 50GB×1

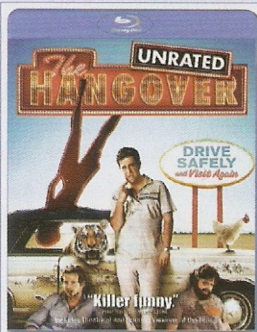
如今，每一部宫崎骏动画的上映，都会成为日本一件国民级的大事，本片虽然票房不及之前的《千与千寻》，但154亿日元的票房仍然是其他影片望尘莫及的。作为老爷子的第10部动画长片，《金鱼姬》最大的特征就是返璞归真，全程采用手绘作画的表现技法，让角色表情极为传神。

推荐指数 ★★★★★



蓝光的最新出碟推荐（2009年7-12月，按发售时间排列）

宿醉



BD发行日期	2009年12月15日	版本	美版
年份	2009年	类型	喜剧
容量	50GB×1		

今年的头号黑马电影！仅3500万投资，却在美国本土疯狂卖座到2.76亿美元（全球4.58亿），一举成为最高票房R级喜剧。本片也的确是一部个性的喜剧，伴郎和新郎跑去赌城过单身聚会，结果一醉醒来什么也不记得，而昨晚发生的事疯狂到令他们心惊肉跳，最糟的是，新郎丢了……

推荐指数 ★★★★☆

星际迷航 最初版电视剧 三季套装



BD发行日期	2009年12月15日	版本	美版
年份	1966年	类型	科幻
容量	50GB×20		

《星际迷航》10部老电影版都出完了，也终于轮到最早的电视剧版了。《星航》电视剧共有3套，分别于60年代、80至90年及90年代推出，这次推出的就是第一部的3季。剧集被科幻迷奉为经典的原因之一，是因为当中所展现的科技并非子虚乌有，而是实实在在有迹可寻的科技未来发展。

推荐指数 ★★★★☆

豚鼠特工队

BD发行日期	2009年12月15日	版本	美版
年份	2009年	类型	动物/喜剧
容量	50GB×1		

这一部很能吸引女生目光的电影，因为主角们是一群很可爱的小动物，可以说是“动物版特工007”。影片中光是看几个小家伙毛绒绒的样子就已经够可爱的了，更何况它们还要组成特工队，真的为政府去潇洒地执行特工任务，而且它们拥有的一些特技，是人类完全无法相比的呢。

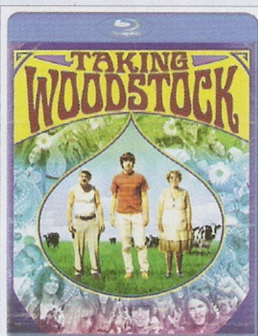


推荐指数 ★★★☆☆

制造伍德斯托克音乐节

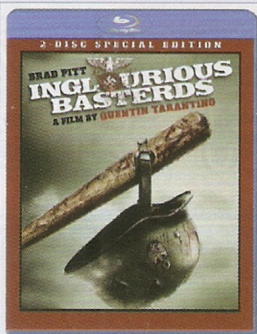
BD发行日期	2009年12月15日	版本	美版
年份	2009年	类型	音乐/剧情
容量	50GB×1		

这是李安在执导《色戒》之后，纯粹为了放松自己才拍的电影。影片改编自真人真事，讲述了20世纪最伟大的摇滚音乐节——1969年的伍德斯托克音乐节的创办经过。本片一改以往李安电影的压抑和沉闷，故事流畅而快乐地发展着。主角Elliot虽然是同性恋，但这在片中并非重点所在。



推荐指数 ★★★☆☆

无良杂种



BD发行日期	2009年12月15日	版本	美版
年份	2009年	类型	剧情/战争
容量	50GB×1		

正比影片最初宣传的那样——这是一部“二战摩登史诗”，当前世上最会瞎玩的“痞子”导演昆汀·塔伦蒂诺拍的二战电影，肯定不会是正儿八经的，果然，这部电影其实是实现了他自己对二战的一些疯狂幻想，再加了昆氏的黑色幽默和暴力要素之后，这个二战电影也变得好玩起来了。

推荐指数 ★★★★☆

死神来了4



BD发行日期	2009年12月22日	版本	美版
年份	2009年	类型	惊悚
容量	50GB×1		

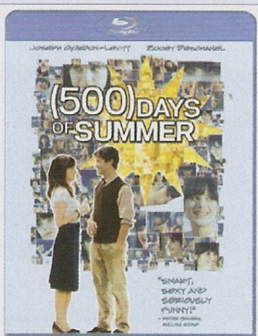
惊悚片《死神来了》系列一贯以展现平常生活中所发生的意外灾难作为惊人的手段。发展到第四集，影片开始使用3D手段来强化感官效果，不过遗憾的是，现在我们在家中还感受不到新一代的3D，没有了3D，这次的《死神来了4》惊人效果大打折扣，但你如果是系列粉丝，那自然不可错过。

推荐指数 ★★☆☆☆

和莎莫的500天

BD发行日期	2009年12月22日	版本	美版
年份	2009年	类型	剧情/爱情
容量	50GB×1		

今年意外获得超高好评的爱情电影。但这绝不是一般的爱情片，不仅仅故事抛弃传统的爱情片路子，其叙事手法和角度也很新颖。男主角汤姆不幸被女友莎莫飞掉，而为了探究问题所在，他开始回忆起自己与莎莫一起的500个日子。影片也揭示了银幕上难得一见的男人深情的一面。

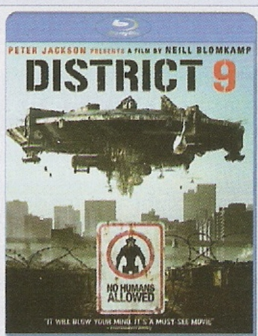


推荐指数 ★★★★☆

第9区

BD发行日期	2009年12月29日	版本	美版
年份	2009年	类型	科幻
容量	50GB×2		

一部小成本、并且在暑假档最后才上映的科幻电影，然后这部由彼德·杰克逊亲自监制的作品果然非同寻常，不但以3000万的投资做出令那些大片都“颜面无存”的特效场面，而且恰到好处的伪纪录片手法，让电影中外星人就住在地球情况的真实可信。本片还将于11月底引进中国内地上映。



推荐指数 ★★★★☆



话说在那海上极东之处有一扶桑之地，世人又唤之倭国。这倭国富甲天下，然地狭人稠，倭民们久住于方寸蜗居之中，倒也过得憋屈。不知从何时起，一种可放出声光的神奇魔盒在万千蜗居中流传开来，倭民们都为盒中光怪陆离的幻境陶醉不已，纵使家徒四壁，仍久坐于方盒之前，兀自窥探那幻境中的物事。此等民众便有宅男腐女之称。

倭国古都龙脉之上有一大宅，门前雕龙画凤霸气十足。宅子的主人是一个修真炼性的英雄、入圣超凡的豪杰，此人复姓山内，单讳一个溥字。山内溥是三代单传，父亲与祖父乃是入赘至山内家，这三代来惟一的男丁自是器宇不凡，炯炯双目不怒而威。山内溥继承祖业之后，将曾祖创建的任天堂发扬光大，数十载后凭一红白小盒轰动倭国，宅男腐女得此宝物皆欢喜涕零。山内溥从此名列仙班，八洞群仙尽臣服。岂料山内溥升仙后嚣张跋扈，旗下小仙们苦不堪言。待到东方巨神索尼振臂一呼，八洞群仙遥相呼应、揭竿而起，将山内任天堂打落凡尘，从此"雄剑无威光彩沉，宝琴零落金星灭。"

有道是荣华富贵若梦幻泡影，如电复如露。索尼巨神率众仙过了十余年的安稳日子，却为铸就惊世神机而散尽家财。到得那有钱时节，挥金买笑，一掷巨万。趋炎的压脊挨肩，附势的吮痈舐痔，真所谓得势叠肩而来，失势掉臂而去。古今炎冷恶态，莫有甚于此者。自索尼钱财散尽，竟落个穷苦田地，晚来苦无隔宿之炊，早起愧无半星烟火。更有一种可恨处，亲朋白眼，面目寒酸，便是凌云志气，分外消磨，正是："一朝马死黄金尽，亲者如同陌路人。"

然天地造化，周而复始。万金熔铸之神机终见耀眼光芒，倭民纷纷膜拜，众仙见索尼即将得势，便又叠肩而来，万千仙力相助，神机大有气吞山河之气象……

文 藤曦 美编 一刀

神机幽情录

第一回 俏娇娃情挑八方 嘉芙康迷途知返

大阪府名媛嘉芙康乃关西一带屈指可数的艳星，因其水性杨花而艳名远播，又因其媚功了得，每每令恩客沉醉于巫山云雨而乐不思蜀。话说这嘉芙康春情泛滥，但见有俊朗小生经过，便袅袅倚门余，梅花半含蕊，似开还闭。那热血方刚的汉子们见这芙蓉面、冰雪肌哪还按奈得住？一幕幕活春宫就此上演。

嘉芙康也是心灵手巧，织得一手好围巾，尤以其"生华围巾"系列最是知名，做工精致、华丽上等，天下闻名。生华围巾本为索尼而织，照理索尼正当壮年，嘉芙康当继续为其而织，好妻凭夫贵，叫天下人见识她的手艺。怎奈嘉氏骚骨媚根，又岂能甘于恪守妇道？那日，嘉氏四房长子三上真司携任天堂二掌柜宫本茂到访，二人四目相望秋波暗送。宫本茂虽无潘安之貌，又无七尺雄躯，然文采风流、才高八斗，乃是当今世上的绝等才子，天下莫不闻其名。嘉芙康见宫本茂满腹经纶，便春心荡漾，暗想若得此等才俊垂青，来日荣华富贵当享之不尽。三上真司也在一旁撮合，鼓动嘉芙康将拿手绝活献上，于是这生华围巾便赠了宫本茂。为表心意，嘉芙康对天起誓，从今往后围巾只为君织，不再为那薄情汉索尼再动一针一线。

嘉芙康没想那宫本茂虽学富五

车，却时运不济，富贵功名屡求不中，渐至家道中落，就是那粥饭尚且艰难，妻子饥寒，一身冻馁。嘉芙康怎耐得住这穷苦？是日见夜色正浓，便偷了当日赠与宫本茂的4条围巾，赶了部驴车趁月黑风高逃回了索尼家。三上真司因当日拍胸脯担保嘉芙康三贞九烈，若有不守妇道之处，将自刎以谢罪，此番嘉芙康与旧主藕断丝连，三上羞愧愤恨，从此与嘉芙康断了往来。三上与嘉芙康分家后，二房长子稻船敬二便成了嘉芙康最信赖的兄长。

稻船敬二崇尚西洋玩意儿，总盼着给嘉芙康觅得洋夫婿，在其耳畔日日念叨西方世界是如何如何强盛，又说妹子你的针织刺绣大气中不失细腻，手感爽滑，质地上乘，正合西洋人的喜好。是时西洋舰队驶入江户湾，鸣炮示威，倭国皇帝大惊，便依洋人的意思开放门户，与西洋有了贸易往来。嘉芙康只见大街上熙来攘往，添了许多金发碧眼的洋绅士，看衣着打扮着实非富即贵。

一日，稻船敬二飞奔至嘉芙康门前，裂开大嘴笑得欢，说妹子，哥今儿个为你引见西洋第一豪富。嘉芙康只见一气宇轩昂的金发男子款款走来，眼眸深邃中蕴万千智慧，嘴角微扬处笑傲群伦，嘉芙康只看得心如鹿撞，当下便有红杏出墙之意。稻船又说，此君名曰比尔·盖茨，富可敌国，我大和无出其右者。嘉芙康更加欢喜，颔首娇嗔了一句，便一步三回头地躲到内堂去了，正是："只因临去秋波转，惹起春心不自由。"

嘉芙康情挑西洋富贾的艳事便在这秋波流转中开了头……



CAPCOM 情事解读

风流性格成因

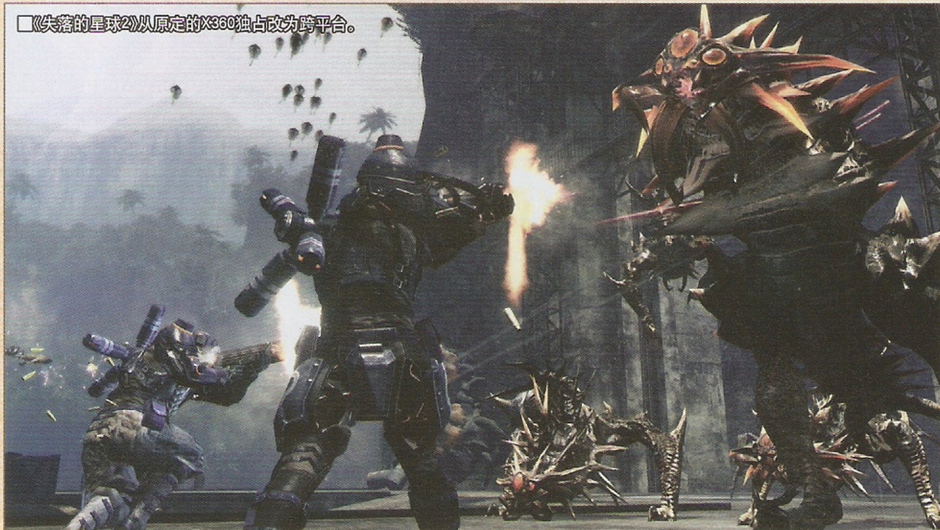
日本关西一带的游戏公司屈指可数，绝大多数游戏公司都是集中在东京，不过占据全球游戏市场半壁山河的任天堂却是在关西的京都，还有一家大名鼎鼎的公司就是位于大阪的Capcom。当年Capcom宣布NGC独占《生化危机》全系列，就有打造关西联盟，对抗围绕索尼的东京游戏军团的意思。可惜NGC实力不济，在PS2面前毫无还手之力，Capcom眼见大势已去，只有不顾一切地自食其言，将《生化危机4》移植到PS2。

Capcom虽然迷途知返，但《生化危机》NGC独占事件无可避免地伤害了与索尼的关系，三上真司炮轰索尼产品质量差、《王国之心》好卖是因为日本人脑子秀逗等风波也导致Capcom面临索尼很大的公关压力，曾为PS2创造了日本首款百万大作的Capcom在PS2后期阶段受到了冷落。恰逢此时，微软大举收买日本第三方，正掌握Capcom游戏研发总指挥权的稻船敬二倒向了微软阵营。从稻船本人在多次采访中透露的信息可以知道，最初Capcom经营层仍然倾向于支持索尼，而稻船敬二暗渡陈仓，在Capcom总部一街之隔的游戏研发部私自率领手下启动了《丧尸围城》和《失落的星球》的开发项目，其中前者曾被稻船敬二以"《生化危机》衍生作品"的理由搪塞经营层。之后索尼告知第三方PS3将延期发售，PS3的游戏开发工具包迟迟没有发到第三方手中，稻船敬二遂坦白交代了正同时开发的两款X360新作。此时Capcom的迁本家族也无法对此有何异议，因为想要早点赶上次世代的列车，X360是惟一的选择。而Capcom总是渴望以最快的速度抢滩新主机，从《生化危机》到《鬼武者》，Capcom总是快人一步适应新主机的潮流。这也证明Capcom对业界的技术与潮流走向有着比日本同行更敏锐的判断力。

屡屡错信任天堂

所谓识时务者为俊杰，Capcom的骑墙行为虽然令人不齿，但那满肚子的花花肠子说到底也是为了应对风云变幻的业界局势，在利益攸关之时，日本第三方同行们不见得比Capcom忠烈，只不过Capcom更有打破礼仪道德约束的魄力。《丧尸围城》与《失落的星球》双双满载而归，随后《鬼泣4》由PS3独占改为跨平台就顺理成章了。令Capcom出乎意料的是，Wii征服市场的速度打破了所有人的常识，眼看着日本家用机市场就要落到Wii的手中，Capcom又一次识时务地将《怪物猎人3 tri》从PS3独占改成Wii独占，不过这一次Capcom看走了眼。上次让Capcom倒了大霉的任天堂再次有负Capcom的错爱。

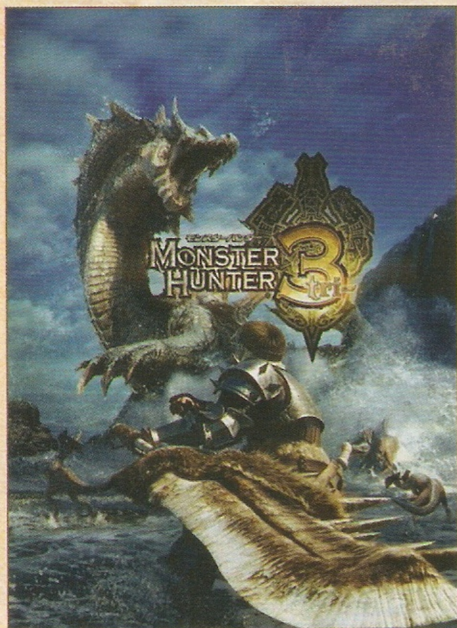
Capcom与任天堂为《怪物猎人3 tri》的开发与宣传共同投入了数十亿日元，虽说游戏出货量突破百万，但是与PSP的《MHP2G》350万套的相比天差地别，而且在百万出货量中，有至少20多万套是在大值崩之后卖掉的，另外还有十来万连跳楼大甩卖也没法卖掉。《怪物猎人3 tri》是《FAMI通》的满分游戏，Capcom显然是用心制作的，游戏本身还是相当优秀的，玩家不买账只能证明绝大多猎人饭还是更喜欢在PSP上玩《怪物猎人》，通过休闲游戏崛起的Wii还是无法被核心玩家接受。就像平井一夫所说，核心玩家才是业界的根本，休闲玩家数量虽多，"但终将离去"。Wii就是因为"终将离去"的休闲玩家而走下神坛，2009年后在日本的表现之糟令人大跌眼镜，《怪物猎人3 tri》与5000日元的大降价都无法使其脱离苦海。正当此时，Capcom又一次识时务地回过头来向索尼抛媚眼。


■《失落的星球2》从原定的X360独占改为跨平台。

新绿帽预测

除了全面押注于PSP，开发《生化危机 携带版》和"PSP最强RPG"《最后的战士》之外，对PS3一直不冷不热的Capcom突然热情奔放，接连公布了《战国BASARA3》和《生化危机5 导演剪辑版》。

竹内润在美国1UP网站采访中说，日本第三方对X360的初生计划都“不知所措”，而对PS3体感控制器的反响则是“异常兴奋”，因为“可以将Wii游戏移植给PS3了”。这句话不仅是Capcom全力支持PS3的表态，也暗示了今后可能会有一大批Wii独占游戏改嫁PS3，理由显而易见：迄今为止大多数日本第三方的Wii游戏都在亏本，只有正在崛起的PS3能带给他们盈利的希望。更加耐人寻味的是，竹内润的这番话是否暗示着《怪物猎人3 tri》有可能重返PS3？纵观Capcom的风流情史，只要有利润，再为任天堂戴一顶绿帽的荒淫之举Capcom绝对干得出来。我们不妨假设这么一种可能性：在必然要推出的《怪物猎人携带版3rd》发售之前，Capcom先推出PS3版《怪物猎人3 tri》，借助PS3与PSP版的联动推高PS3版销量。这是任何一个玩家都能想到的巨大商机，精明的迁本家族没理由想不到。再说PS3与PSP的联动是索尼重点宣传的功能，没准索尼还会因此出大钱资助Capcom帮忙推广。



▲推出《怪物猎人3 tri》PS3版与PSP联动是个不错的商机。



■《生化危机5 导演剪辑版》是Capcom全力支持PS3的表现。

西方失败与东方不败

稻船敬二对日本游戏界的失望是显而易见的，他全然不顾本国同行与玩家的感受，放言：“日本游戏业已经完蛋。”可见日本游戏业已经伤透了稻船的心。到现在，稻船敬二的内心应该还是更倾向于X360，因为他所热爱的欧美游戏市场还是X360占据强势。但欧美的格局也在逐渐发生变化，PS3自从降价后已经在欧美全面超越X360，而《鬼泣4》、《生化危机5》的销量都是PS3版高于X360，随着PS3装机量的提高，二者之间的差距肯定会不断拉大，Capcom的战略重心会跟着销量一起转向PS3。另外，Capcom在欧美风光的背后也有阴影，委托GRIN开发的《生化尖兵》销量惨败，委托Airtight开发的《黑暗虚空》很可能成为Capcom的又一颗雷。Capcom在这两款游戏身上都投入大量资金，如果双双捐躯，Capcom将不得不重新评估其海外发展战略，而被稻船敬二鄙视的本土市场有可能因此被重新重视。Capcom的家用机游戏产品线缺乏面向本土的作品，如果日本市场出现活化迹象，反应敏捷的Capcom一定会有所行动。任天堂已经让Capcom受了两次伤，而索尼从PS到PS2和PSP已经让Capcom取得了多次关键性的成功，下一次会轮到PS3吗？

第二回 正室原配春心动 史艾回心报君恩

四国地方有处人家姓史，小女史薇儿秀外慧中，远近闻名。史薇儿出身寒微，虽无大家闺秀之花容月貌，却有小家碧玉之清秀怜人，琴棋书画也是样样精通，兼且会做些女工针线，便被任天堂家收作丫鬟。话说史薇儿虽然入了任家，究竟只是个丫鬟，地位自是远不及明媒正娶的六妻妾，平日里被呼来喝去不说，若有行差踏错便要遭到毒打。史薇儿不堪其辱，终有一日买来一丈白绫，行至后山树下，正欲悬梁自尽，正巧被进京赶考行经此地的秀才坂博信撞见，捡回一条性命。坂博信见史薇儿梨花带雨、楚楚可怜，又想起自己数十载寒窗苦读，却屡求功名不中，叹道：“同是天涯沦落人，我便做一幅画赠授于你。”当下从行囊中取出文房四宝，便泼墨挥毫。此幅画作名曰“最终幻想”，乃是坂博信最后再博一次功名的立志之意。所谓“胸中有志终须至，囊内无财莫论才。”坂博信未取得功名，却因这幅挂于史薇儿闺房内的《最终幻想》被达官贵人们相中而一朝成名，从此荣华富贵，才华也渐渐为人所知。而史薇儿也借着坂博信为之创作的《最终幻想》系列画作而在任府地位扶摇直上，直至被封作西宫贵妃，几与东宫娘娘艾妮丝平起平坐。

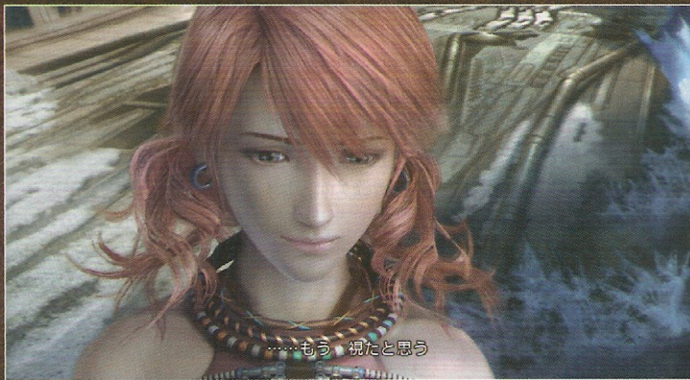
且说这艾妮丝乃是出身名门，有万贯家财，百间房屋。艾妮丝为炼就琴棋书画，尝一掷千金，办了个“社稷大赛”，选拔了青年才俊中村光一与堀井雄二，有二人相助，自此艾妮丝便成了远近闻名的才女。任天堂称霸一方后，将芳名远播的艾妮丝八抬大轿地迎娶入门，锣鼓齐鸣，甚是风光。艾妮丝嫁入任府后便一索得男，其子天赋异禀，更于中村、堀井两位先生的教导下习得一身好武艺，是拳脚飞起便叫虎豹失魂的勇者。那日勇者云游仙山，受洞蔓仙人鸟山明指点灭了恶龙，从此天下威名，被尊为国宝级英雄。

至于艾妮丝也母凭子贵，当了任府东宫娘娘，母仪天下。



史薇儿与艾妮丝为天下群芳之首，民间有得此二女便得天下之说。任府的山内氏统治天下十余载，晚年荒淫无度，民怨沸腾，终落个众叛亲离。史薇儿与艾妮丝一前一后，侍奉新主子索尼改朝换代，世间传为佳话。怎奈红颜薄命，史薇儿不久便患染恶疾，眼看便要油尽灯枯，艾妮丝情急之下，竟割肉喂血以续其命。姊妹情深感动了游历至此的塞外高人和田洋医，以其回春妙手将二女灵肉合一，二女竟合为一人，和田为之取名曰"史艾"。

史艾虽得了新生，却少了当日母仪天下的庄重贵气，不知从何处沾染了凡尘女子的春情，往日入不了眼的狂蜂浪蝶也能引得史艾春心萌动，更在大庭广众、众目睽睽之下与洋人蛮夷勾肩牵手。史艾本为天下女子之楷模，自勾肩一事传了开去，便坏了三从四德的倭国女子操守。究竟这史艾缘何性情大变？且看下回情事解读。



Square Enix 情事解读



■E3 2008，不胜娇羞的和田洋一。

闷骚的大家闺秀

有道是"数风流人物，还看和田"，和田洋一不仅是日本游戏协会CESA的会长，其媚骨风流也为人称道，尤以E3拍肩事件的种种阿谀表现最为经典。和田曾经是从保险推销员做起，油嘴滑舌、见风使舵的本事自然是少不了的。Square自从电影投资失败，和田洋一临危受命，自从他当上了社长，就把Square对索尼的忠心抛到爪洼国去了。虽然索尼注资Square成为其第二大股东，助其度过难关，和田洋一却立刻调转枪头，把热脸贴向任天堂，为GBA开发了《最终幻想战略版Advance》，又发表了NGC的《最终幻想水晶编年史》。之后出身自野村证券的和田洋一主持了Square与Enix的合并，又因PS2的强势而恢复了对索尼的忠诚，但内里的花花肠子却始终不改。

如果说Capcom是淫娃荡妇型，Square Enix则是表面冷淡内心热情如火的闷骚型，即使红杏出墙，也要用"均衡业界势力"的借口作为冠冕堂皇的理由。和田洋一总是打着正气凛然的旗号做一些蝇营狗苟之事，例如以友好收购之名试图低价吞并Tecmo，而仿照《勇者斗恶龙》，对"《最终幻想》系列"乃至原Square的诸多知名作品全面炒冷饭的行为也令人不齿。SE是日本第三方的龙头，其一举一动都会成为其他第三方的参考对象，SE的行为对整个日本业界不思进取的现状有不可推卸的责任。

拍肩劈腿竞风流

和田洋一迷信风水术数，曾经找了个台湾的风水先生对Square原办公地址测过风水，发现目黑一带挡了Square的财路，所以就把总部搬到了新宿。这事可是由《最终幻想》音乐制作人植松伸夫亲口所述。Square搬到新宿后果然渐渐摆脱了困境，与Enix合并后双方的融合也相当顺利，虽然不复当年的风光，但在索尼的统治下，SE的日子也算过得安逸。和田洋一最初的想法显然是全面支持PS3的，2005年E3展PS3的首次展出大获成功，之后SE就做出了PS3独占两个《最终幻想XIII》的决定。当时微软与任天堂都有找到SE寻求合作，但都被和田洋一宛然谢绝。2006年后，业界局势的发展令和田洋一始料未及，PS3的起步之艰难超出所有人的预想，大约就是在这个时候，和田洋一提出了要保持业界势力均衡的构想。表面上这是要保持业界公平竞争，促进产业健康发展的义举，实际上这只是和田洋一为其趋炎附势的如意算盘找了个冠冕堂皇的借口，为《勇者斗恶龙IX》NDS版的公布做铺垫。

2006年5月PS3在E3展中公布了售价，之后SE就决定了将《勇者斗恶龙IX》赐予NDS，和田洋一应该是从业界对PS3的灾难性反响预测了未来几年PS3的艰难发展，与此同时NDS大有取代PS2成为日本主流机种的趋势。SE将开发资源转向NDS的同时，《最终幻想XIII》事实上几乎处于搁置状态，从公布后过了14个月完成度只有13%(当时《最终幻想Versus XIII》完成度仅1.3%)。随着PS3处境不断恶化，日本家用机市场一蹶不振，《最终幻想XIII》的发售计划只能不断推后，不断向SE求爱的微软趁机抱得美人归，不仅一口气得到了SE的3款独占RPG，还与和田洋一合演了一出拍肩的戏，取得了《最终幻想XIII》的美版。

当日本微软为一亲SE芳泽而销魂时，却没有想到比狐狸还狡猾的和田洋一正拿着微软的钱发展他的PS3大计……


■《最终幻想Versus XIII》仍然保持PS3独占，不过目前完成度依然很低。

卖笑卖肉只为奶粉钱

E3 2008《最终幻想XIII》宣布登陆X360时，很多索饭都捶胸顿足痛骂和田洋一卖国求荣，但是在这起事件中有两点非常耐人寻味：其一，这种级别的超大作必定与第一方事先签定了独占协议，SE为何能够轻易毁约？其二，微软为何只得到欧美版本？如今再回过头来看这起事件，我们会发现真正的冤大头可能不是索尼，而是微软。

拍肩事件之后，有业内传闻说，微软取得《最终幻想XIII》的条件是帮SE向索尼支付了违约金，而且答应SE提供X360版的移植费和广告费。E3 2008之后，《最终幻想XIII》的开发进度突然加快，北濑佳范与野村哲也的访谈中都表示SE不断为该作增添人力物力，这应该是因为微软的资金让SE能够加快开发进度。讽刺的是，当时SE是把开发资源都集中到PS3版，X360版处于空白状态。可以说，正是因为有了微软的钱，PS3玩家才能尽早看到《最终幻想XIII》。对索尼来说，《最终幻想XIII》只有在日本才有影响主机格局的实力，而日版仍为PS3独占，欧美版改为跨平台对大局的影响微乎其微，索尼还因此获得了一笔不菲的违约赔偿金，所以身为SE第三大股东的索尼才会放任和田洋一上演了拍肩的一幕。

近几年"奶粉钱"一词颇为流行，不少人认为日本第三方积极为NDS开发游戏，其实是为了赚些奶粉钱，这样才能有资金开发成本高昂的次世代游戏。这个理论不无道理。SE不仅从NDS的海量冷饭中赚足了奶粉钱，还从微软这个冤大头身上赚了一笔，和田洋一为此卖个笑、当回小丑实在划得来。微软的资金与技术援助帮助SE积累了次世代游戏的开发经验，当PS3在日本摆脱了困境，SE毫不留情地踢开了微软，PS3独占的《最终幻想XIV》公布、《星之海洋4》强化移植PS3……微软被笑里藏刀的和田洋一狠狠地摆了一道。


■《最终幻想XIV》的公布出乎所有人的意料。



■PS3的《星之海洋4 国际版》销量应该会超过之前的X360原版。

守得云开见月明

和田洋一曾经说过："超薄PS3的发售对我们本财年的收入不会有明显的影响，但在下一财年可能会有巨大的影响。"显然，和田洋一对PS3的未来非常看好，他对《最终幻想XIII》制订了全球600万套以上的销售目标，这个数字高于《最终幻想XII》。Enterbrain社长浜村弘一认为年末会有50万玩家因为《最终幻想XIII》而购买PS3。《最终幻想XIII》发售后，就相当于判了日版X360的死刑，今后适合高清主机的日式游戏都将是PS3的天下。如果《最终幻想XIII》的销量让SE满意，《最终幻想Versus XIII》将会加速开发。况且SE既然已经投入巨资研发了"水晶工具"引擎，当然要多多使用该引擎开发新作，榨取其剩余价值。虽然《最终幻想XIII》因为开发成本太高，利润率可能不会很高，但经历该作之后，有了现成的引擎技术与经验，今后新作的开发速度与成本都会大大改善。《星之海洋4 国际版》的销量也是SE下个财政年度的一个重要参考，从玩家对《薄暮传说》PS3版的反响来看，该作应该会给SE一个满意的成绩。PS与PS2用RPG在日本构建其不败的防线，身为RPG之王，SE一旦开始领头为PS3积极打造RPG大作，其他第三方也会纷纷跟进，《最终幻想XIII》将成为PS3的RPG玩家们幸福的开始。

第三回 脱裤魔光蓉结义 姐妹花共事神机

昭和52年，帝国管财社掌柜家中诞下一女，唤作特库嫫。此女生得命苦，降生不久便家道中落，被卖到了大户人家当丫鬟。她本性机变伶俐，不过十二三，就会描眉画眼，傅粉施朱，品竹弹丝，女工针指，知书识字，还习得一手好厨艺，做得几道上好街鸡菜肴，口感爽滑，更胜家鸡。

话说千代田佃户板垣伴信曾见过特库嫫一面，对其花容月貌久不能忘。板垣伴信本是登徒浪子，如何受得了这般相思折磨？那一夜月黑风高，板垣伴信攀墙入院，溜进特库嫫闺房，霸王硬上弓，要了她的贞洁。此事败露后，特库嫫被逐出家门，从此跟着板垣伴信卖艺为生。经板垣伴信调教数载，特库嫫从做街鸡菜肴的丫鬟变成街头卖艺卖身的"街鸡"。板垣伴信为之设计了一出袒胸露背的肉搏表演，把特库嫫的胸前资本袒露无余。这出表演大受欢迎，看客谓之曰"撕或脱"，特库嫫也得了个"脱裤魔"的爱称。

豪放的脱裤魔自是不敢奢望能从良嫁户好人家，板垣伴信便做主将其许配给正好这口的洋人，把脱裤魔的艳名打到了大洋彼岸，新演出"撕或脱衫"叫那些个洋看官们口水流尽，脱裤魔从此享尽荣华富贵。谁知好景不长，脱裤魔自打有了新主子，就对板垣不理不睬，也不给他一毛半分。板垣岂是好惹的主儿？当下便与脱裤魔对簿公堂，把两人的丑事都抖了出来，闹得脱裤魔险些身败名裂。好容易积来的

富贵化了泡影，眼看就要沦落街头，就在此时，光蓉姊妹敲开了脱裤魔家的房门。

神奈川的光蓉比脱裤魔晚一年降生，家里开的是染料铺。出身卑微的光蓉自幼饱览群书，尤喜史家经典，《三国志》、《三国演义》的段子信手拈来，倒背如流。光蓉长成娉婷少女后，出落得清丽脱俗，又著有多部史学研究，成为驰名文坛的才女。无奈史学著作曲高和寡、销路不佳，光蓉唯有往通俗文学上走，将三国题材改成武侠小说，新著《真·三国无双》果真一炮而红。光蓉依葫芦画瓢，又接连推出多个历史题材的"无双"版本，顿时声名鹊起，成为文坛女杰。哪知看官性情多变，"无双"武侠火了没几年也渐渐没落。光蓉又听说这年头大胸脯女人打斗的题材挺火，便找上了这行里响当当的脱裤魔。这夜，光蓉与脱裤魔秉烛夜谈，翌日两人义结金兰，从此姐妹相称。

却说这才女与风尘女的结义招致街头巷议，也不知是哪位兄台先以"脱光姐妹"称呼二人，这名号便流传开来。光蓉与索尼素有渊源，与脱裤魔结义后，姐妹俩就一起拜了神机教，姐有色妹有才，索尼得此二女共事，端的是羡煞旁人。



Koei Tecmo 情事解读

板垣小弟媳妇熬成婆

几年前微软在日本四处收买，屡屡碰钉，惟一的一次大胜利是说动了板垣伴信，得到了Team Ninja的鼎力支持，获得了日本第三方的惟一一款X360百万大作——《死或生3》。在当时整个日本业界都在支持索尼的大环境中，只有真正天不怕地不怕的坏小子才有胆量公然对抗索尼，而那时有此等胆色的也只有板垣伴信、三上真司等寥寥数人。三上真司因为与索尼抗争而以悲剧收场，板垣伴信却在个性凸显中过得更加滋润。Team Ninja全力支持Xbox，刻意避开PS2，Tecmo非但没有因此衰败，反而因为微软的支持以及《死或生》、《忍龙》在欧美的热卖而过上了衣食富足的日子。板垣伴信的地位因而节节攀升，几乎功高盖主。

板垣伴信必定从微软那里得了不少好处，他对微软的忠诚、对索尼的不屑可昭日月，只要有板垣在Tecmo的一天，神机就休想从它身上得到与X360同等的待遇。所以板垣闹分家是Tecmo的灾难，却是神机之幸。



▲Team Ninja新掌门人早矢仕洋介。

板垣离去后，过去在板垣手下当小弟的早矢仕洋介终于媳妇熬成婆，当上了Team Ninja的新掌门。早矢仕洋介相继负责了两款《忍龙》向PS3的移植，应该是Tecmo的索尼派人物，还因此被板垣在公开场合奚落，诋毁《忍龙Σ》很烂，原因是该作负责人只是自己的小弟。早矢仕洋介熬出头后，正准备继承板垣的衣钵，通过邪恶的游戏设计吸引眼球。《忍龙Σ2》用六轴控制乳摇的概念反映了早矢仕洋介长江后浪推前浪，一代更比一代浪的愿望。值得神机众宽慰的是，早矢仕洋介到底是Tecmo最熟悉PS3游戏开发的制作人，将来《死或生5》很有希望登陆PS3。



从武将到杂兵

说起动作游戏，大家都会想到Capcom，但在PS2时代，日本的动作游戏市场却是Koei的天下，"《无双》系列"打败了Capcom的所有动作游戏。但是Koei到底是做历史战略模拟游戏起家的，不像Capcom那样有扎实的动作游戏根基，做来做去始终还是"无双"的那一套，无法像Capcom一样在所有动作游戏类型上平衡发展。玩家不会永远满足于在大众脸甲乙丙丁的包围中割草，缺乏应变能力的Koei前景堪忧。Koei创始人襟川夫妇也知道，"《无双》系列"销量正持续下滑，虽然目前还能保持小幅盈利，但不能永远靠一个系列吃饭。

PS2造就了Koei，襟川夫妇曾希望PS3也为他们带来好运，因此当欧美同行都还没有反应过来的时候，他们已经领先于全球公开了世界第一款PS3游戏《鬼》。不过这款游戏直到现在都没能问世，原因是PS3的游戏开发难度远远超过了襟川夫妇的想像。2005年7月Koei曾经颇为自豪地公布了他们研发的次世代引擎，公布了一段关羽演武的DEMO，让人误以为Koei已经研发了强大的次世代技术。后来当《真·三国无双5》公布，大家才知道Koei的技术已经远远落后，再也没有当年公布《决战》时，那令人刮目相看的反应。由于没有跟上时代的步伐，加上PS3市场未成熟，《真·三国无双5》血本无归，Koei心有余悸，PS3新作计划全线搁置或推后。为了维持业绩，Koei只能将"无双"量产化，通过N部作品以人海战术收回投资。简而言之，"《无双》系列"本身从无双武将沦落成了大众脸士兵。

Koei的红杏出墙是迫不得已，在它的内心中更希望PS3一统江湖，"无双"开发人员就曾抱怨："过

去我们只要做好PS2游戏即可，现在却要同时应付五部主机！"以Koei这种中小规模的企业，同时将资源摊到5台主机上确实有些艰难，所以Koei才要与Tecmo合并，通过扩大规模在这乱世中生存。



举世"无双"

Koei与Tecmo合并后，已经开始有一些合作尝试，例如《忍龙Σ2》中出现的赵云和孙尚香，而隼龙以及《DOA》的一票美女们乱入"无双"也只是早晚的事。能给小乔套上《DOA》姑娘们的泳装固然是好，不过玩家更需要的是两家公司作品风格的强强联合。《北斗无双》就是一款有些融合感的新作，它有Team Ninja作品的血腥色彩，又有ω-force的"无双"感觉，开发过程中应该会有两个团队的经验交流。这种强调血腥快感的作品风格在欧美也更有市场潜力，难怪游戏公布后Koei Tecmo的股价就上升了17%。

Koei与Tecmo合并的目的，就是要利用Tecmo在海外的优势提升自己的国际竞争力，今后的Koei Tecmo将会制作更多迎合欧美的游戏。按照这种趋势，未来Koei Tecmo的游戏将会以PS3/X360跨平台为主，如果《北斗无双》在欧美取得成功，今后《真·三国无双》将有可能往写实的方向进化，出血、断肢场面必不可少。"《无双》系列"目前已经发展到了瓶颈阶段，只有大胆打破过去的条条框框才能有新的发展机会。由Koei加拿大分公司制作的《特洛伊无双》也是其进军欧美的探路之作，将"无双"的概念与欧美玩家熟悉的希腊神话题材结合，希望跨越文化鸿沟，让"无双"走向世界。


■新作《北斗无双》似乎是结合了Team Ninja与ω-force风格的作品。

Koei将"《战国无双》系列"交给任天堂独占，叫PS3玩家们好生失望。不过Wii的同类游戏几乎没有成功的先例，如果《战国无双3》惨败，Koei Tecmo效法当年的Capcom也不无可能。Koei Tecmo虽然采取了跨平台政策，但在其游戏阵容中还是以PS3受到的待遇略高，《量子论》、《龙士传说Zero》等PS3独占游戏都投入了血本，Koei Tecmo社长松原健二表示对PS3的体感技术非常感兴趣，有可能将其应用于未来的《忍者龙剑传》新作，而且在发言中表示对PS3体感操作系统的精度很关注，因为精度太低的体感游戏很容易令玩家感到厌倦，这简直是在拐弯抹角地指责Wii的感应精度低。Koei Tecmo期待PS3的复苏为其全球战略带来好运，真正实现举世"无双"的目标。

第四回 弄私情勾肩搭背 柯乐美难舍旧爱



前回说到大阪府名媛嘉芙康艳压群芳，在关西一带无人不知，乃是当地花魁。其实早年大阪府另有绝等尤物，唤作柯乐美。柯乐美精通音律，琴瑟筝萧无一不精，府上经营的便是乐器生意，其父上月景正专修乐盒，也做些乐器租赁的买卖。柯乐美虽沦落风尘，却洁身自爱，卖艺不卖身，每每登台献唱，便犹抱琵琶半遮面，转轴拨弦三两声，未成曲调先有情。座下那些欢场恩客却对此仙乐充耳不闻，盯着凝脂玉肌眼珠滴溜溜转。也有恩客把柯乐美与嘉芙康拿来评头品足，说嘉芙康丰乳肥臀，柯乐美胸平如板，故赐其雅号"小波"。

话说大阪小波不堪淫靡众生冷言蜚语，后迁至神户。平成七年，阪神一带地动坏城，山谷禽兽惊走，柯乐美再迁至京城都港。其时索尼已得天下，万民富足，歌舞升平，且天子脚下文人墨客甚众，柯乐美不再为粗鄙俗人所累。歌姬柯乐美之名传遍京城，名扬四海。柯乐美又自创一套新潮舞蹈，闹起一阵劲舞革命。平成十一年，柯乐美已跃升为天下第一名旦。索尼听闻柯乐美艳名，好奇之心大起，当下微服私访，于乐洋楼得见柯乐美绝代风华，从此拜倒石榴裙下。

柯乐美自得索尼宠幸，便不做那抛头露面、起舞卖唱之事，终日伴君嬉耍蹴鞠、躲猫猫。柯乐美独创之"实况蹴鞠"趣味盎然，华庭观赏，万人瞻仰。柯乐美到底是风尘女子，淫靡之事略知一二，以"撕内裤躲猫猫"之把式增添情趣，侍奉得索尼龙颜大悦。

平成21年，狼烟四起，天下大乱。番邦列强攻破京城，美利坚土豪持洋枪洋炮杀入皇宫，淫乱后庭。柯乐美忍辱偷生，被迫与列强头子唐马特勾肩搭背。唐马特胁迫柯乐美与之当众游玩"撕内裤躲猫猫"，柯乐美宁死不屈，终保得贞洁，不撕内裤，只躲猫猫。数月之后，索尼熔铸超薄神机反攻，以摧枯拉朽之力大败番邦，收复山河。柯乐美难舍旧爱，与索尼再续前缘。

Konami 情事解读

位极人臣，四海扬威

当年Square投靠索尼，用《最终幻想VII》助PS平定天下，Square从此风生水起，然而真正位极人臣的却是Konami。到1999年，Konami已经稳坐日本首席第三方游戏发行商的宝座。当时Konami有五大支柱：《MGS》、《寂静岭》、《WE》、《游戏王》和音乐游戏，与其他日厂相比，Konami的强势之处在于它的五大支柱不仅在日本受欢迎，而且风靡全球。虽然Konami在日本游戏市场的占有率并不高，但海外的业绩足以使其多年长踞日本第三方之首。

Konami与Capcom一样是创立于大阪的游戏公司，二者之间有不少相似之处，除了游戏风格都比较有国际色彩外，他们对于跨平台同样热情。当年在PS鼎盛时期，Konami已经在GB上推出了不少《游戏王》，而且销量相当惊人。之后Xbox进入日本，Konami也是最早宣布支持的厂商之一，还拿出了看家大作《潜龙谍影2》和《寂静岭2》。不过Xbox的这两款移植游戏销量都不理想，而随着《游戏王》热度的降低，Konami对任天堂也渐渐失去了热情，一心放在了PS2的身上。由于《WE》继续保持强势，《PES》在欧洲逐渐成为Konami的业绩支柱，Konami对索尼更加忠诚。

Konami虽然也是跨平台的信徒，但是与朝秦暮楚的Capcom相比，Konami的行为至少比较光明磊落，不至于一头信誓旦旦独占，另一头又掉转枪头。Konami的作风更像充满大家风范的欧美名门大厂，在主机阵营之战中明刀明枪，这可能是因为欧美的销售业绩占到了Konami总收入的七成以上，套用美商模式是Konami跨平台战略的原因所在。

情归欧陆，足球当先

Konami虽说走的是美商的路子，但是与依靠X360撑业绩的多数美商不同，Konami的收入来源主要是PS3和PS2。当年Konami的五大支柱如今只剩下《MGS》和《WE》依旧保持强势，其中《WE》的欧洲版《PES》销量稳中有升，每年销量超过600万，其中有过半的销量仍然是PS2版创造的。销量决定话语权，也决定了Konami的战略中索尼系主机仍是重中之重。



□《潜龙谍影4》是次世代主机上销量最高的第三方独占游戏。

去年的《PES 2009》PS3版销量204万套，PS2版销量210万套，而X360版销量只有97万套，Wii版销量仅28万。纵观这几年的《PES》各机种销量走势会发现，PS2版销量在不断降低，PS3版则是不断提高，而X360版基本保持停滞不前的状态，这说明PS2的《PES》玩家正在升级换代为PS3，由PS2转移到X360的《PES》玩家并不多。不出意外的话，今年PS3版《PES 2010》就会超越PS2版，成为销量最高的版本。索尼还将推出该作与超薄PS3的同捆套装，这将会大大提升PS3销量。

作为欧洲最具影响力的游戏之一，《PES》的PS3与X360版销量比例基本反映了两部主机在欧洲的处境。随着超薄PS3的推出，曾在欧洲短暂超越PS3的X360又一次远远落后，目前销量保持为PS3的一半左右，因此《PES》的PS3版与X360版销量差距也会进一步拉大，PS3在Konami的未来规划中将会有更重要的战略地位。

小岛秀夫情根深种

Capcom与Konami一样推行跨平台，前者被称为墙头草，后者却给人忠诚印象，关键原因就在于小岛秀夫。《潜龙谍影4》是PS3真正意义上的“最后的第三方独占大作”，迄今为止X360还没有这种级别的第三方独占大作。任凭微软如何以名利财色诱惑，小岛秀夫都坚决守住了诺言，在记者采访中不厌其烦地问到《潜龙谍影4》是否有可能推出X360版时，小岛秀夫一次又一次地击碎了软饭们的梦想。迫于商业利益的考虑，“《潜龙谍影》系列”最后还是实现了PS3与X360的跨平台，但这款《潜龙谍影 崛起》并非小岛秀夫担任制作人，而且只是外传级作品，以雷电为主角，斯内克依旧为索尼效命。


▲小岛秀夫虽然拍了肩，不过并没有出卖索尼。

为了在E3 2009发布会中上演小岛秀夫拍肩的一幕，微软应该花了不少美金，之后在TGS上，小岛秀夫也登台为“初生计划”大唱赞歌。微软的目标就是要让人产生“小岛秀夫正改投X360”的感觉。但是迄今为止，小岛秀夫对微软的支持都只是停留在口头层面，并未有实质行动。而目前小岛秀夫本人全力开发的游戏是PSP的《潜龙谍影 和平行者》，这说明小岛终究还是索家的人。小岛秀夫从PS的《潜龙谍影》开始成为日本最著名的制作人之一，历经三代主机，小岛秀夫和他的《MGS》已经在PS系玩家中建立了至高的声望，可以说是广大的索饭们成就了今天的小岛。这是小岛与PlayStation之间的羁绊。也许未来很难再看到小岛为PS3开发独占游戏，不过如果哪一天小岛有意制作一个日式家用机游戏，PS3仍不失为最佳选择。



■PS3正在成为《职业进化足球》的销量主力。

第五回 南梦宫斩断情丝 老相好重温旧梦

昔有佳人南梦宫，一舞剑器动四方，乃是色艺兼备，文武全才的奇女子。南梦宫出身豪门，其家族乃雄霸一方的诸侯大名。当年南梦家族辅佐任天堂南征北战，立下战功无数。艾弗溪一役，南梦宫设铁板阵当头冲锋，大军紧随其后，顺利冲破敌方箭阵，如入无人之境。所谓一将功成万骨枯，任天堂称帝之后，唯恐南梦家族功高盖主，便加了个莫须有的罪名，将其发配至偏安一隅。

话说南梦宫被贬之后，于山野茅舍长居避世，养得成群街鸡、山鸡，却也悠然自得。又过数年，索尼欲起事，军师久多听闻南梦大名，欲借其势，遂三顾茅庐。南梦宫以山鸡赛跑喻当今之势，令久多茅塞顿开，拍案而起，曰："蒙汝赐教，此事可成也。"临行，南梦宫赐久多铁拳套，寓意以索尼铁拳捣碎任氏江山。

南梦宫避世多年，实力却不减当年。潜心研究多年之"散敌技术"出神入化，与索尼神兵相佐，势不可当。索尼事成后感恩戴德，与南梦宫朝夕相对，终生情愫。南梦宫虽文武双全，然无事君之术，起初尚可以舞剑弄拳惹得索尼欢心，代表作"铁拳丧"，惊天地、泣鬼神，在座群臣无不叫好。无奈年华易逝，索尼的二代神兵出炉时，南梦宫已无"一舞剑器动四方"之英姿，昔日赠予久多之铁拳套亦锈渍斑斑。南梦宫自知年老色衰，不愿深宫空余恨，乃弃锦还乡。哪知此行凶险异常，南梦宫阴沟翻船，遭山贼洗劫，竟沦落至街头露宿。幸有玩具屋掌柜万黛收留，更与之结拜为金兰姐妹。

万黛原是做子供买卖起家，专做些人偶玩具、连环画、皮影戏，也是富甲一方。万黛见南梦宫虽芳华不再，然才艺依旧，谋略超群。若与之联手，定可如虎添翼。万黛与索尼素无瓜葛，与南梦宫义结金兰之后不再唯索尼马首是瞻，南梦宫亦恼当日空闺寂寞，非但未助索尼共御外敌，反而引敌兵入关。南梦宫先于城内悬挂巨型风铃，告之番邦探子曰："尔等于城外静候，若闻城内信赖铃音响起，则可攻城。"是日薄暮时分，城内果有清脆风铃之音传出，番邦挥戈破城，索尼御敌重镇阿辟鑑城池失守。

自番邦逐鹿中原，万黛南梦宫阿谀献媚，传家珍宝系数奉上，世人皆以为其卖主求荣。其实，南梦宫明面上以通敌换来荣华富贵，实则暗渡陈仓，借番邦扩充财力，伺机反扑。平成21年，正当乱世时，又一薄暮时分，南梦宫发动兵变，２０余万大军重投索尼……



NBGI 情事解读

50大寿中的诀别

2005年6月1日，Namco举办了创立50周年盛大庆典，2000多名员工齐聚一堂，时任社长的石村繁一说："今天是对50周年的庆祝，也是向过去的50年诀别的纪念日。"那时大家都没有意识到，Namco诀别的不是过去，而是索尼。



Namco于成立50周年之时与Bandai合并，Bandai的铁腕社长高须武男开始对Namco的经营体制实施改革。在Namco的改革中，最重要的一点就是破除过去对索尼的依赖，Namco与索尼十几年的亲密关系被划上了休止符。

Namco与Bandai确认合并后不久，《山脊赛车6》公开，确定为X360首发游戏，业界为之哗然。当年Namco就是从《山脊赛车》开始脱离任天堂，加入PS阵营。Namco也是最早宣布加盟索尼的第三方之一，当初被SCE视为PS取得的第一场胜利。事实上Namco的表态确实也成为很多第三方加盟PS的参考因素。《山脊赛车6》的公布也被认为是Namco的又一次表态，说明Namco将会像十几年前抛弃任天堂一样与索尼分道扬镳。之后Namco虽然也为PS3制作了《山脊赛车7》等游戏，但它对X360的热情确实远远超越了PS3。过去Namco也曾经支持过DC，曾经借助其关系会社Monolith之手为NGC开发《霸天开拓史》，但本业一直是围绕着索尼。而到了PS3，已经改姓的NBGI却与索尼形同陌路，刚开始还是借助关系会社tri-Crescendo为X360开发RPG，后来干脆赤膊上阵，与微软如胶似漆。

过去Namco与索尼肝胆相照，除了因为PS和PS2的强势外，Namco高层与SCE高层之间千丝万缕的个人交情也是重要原因，据说参加过多款《皇牌空战》与《传说》作品开发的久多良木勇人就是久多良木健之子，而且Namco创始人中村雅哉也和久多良木健私交甚笃。而Bandai方面的经营者掌管大权之后，这些个人交情就发挥不了太大作用，而且久多良木健本人也在2006年末卸任。昔日最肝胆的盟友在这种种因素影响之下各奔东西。

Namco借鸡生蛋

Namco与SCE之间有其历史渊源，而对Bandai来说，SCE与他们并不相干。Bandai的主业并非游戏，而是动漫与玩具，游戏只不过是其

增加自身动漫产品价值的一个副业。既然只是副业，就可以不受游戏业界巨头的约束，早些年Bandai也曾经推出几款家用机，只不过Bandai将其定位为玩具产品。后来Bandai推出了掌机"神奇天鹅"(WS)，使用了横井军平遗留下来的设计，又联合了Square为其制作多个《最终幻想》重制作品，对GB造成了一定的冲击，也因此与任天堂结下了仇隙。尽管如此，Bandai所做的平台抉择并没有太多的恩怨色彩，完全是根据主机装机量及其是否与自身作品受众匹配来做出决策。

当初Bandai与Namco合并的目的之一，是借助Namco的技术力全线提高其动漫游戏的质量。可惜NBGI诞生后，原Bandai方面的动漫游戏依然如故，Namco方面的技术力却大不如前。这可能是因为过去Namco不断与世嘉争战街机游戏的技术高地，与Bandai合并之后，由于技术之争太费钱，因此被Bandai方面削减了尖端技术的研发经费。过去屹立于3D技术之巅的Namco落到了中下游，而Bandai的实力仍然保留在PS2时代，将其动漫游戏全线转移到Wii是最简单直接的过渡方案。另一方面，由于Namco无法追赶次世代的技术潮流，只有微软愿意提供资金与技术助其迈向次世代，所以，原Bandai方支持任天堂，原Namco方支持微软就成为这几年来NBGI的主旋律。微软几乎获得了Namco方面所有的游戏系列，包括《传说》、《皇牌空战》、《山脊赛车》、《灵魂能力》、《铁拳》等，看起来已经把当年索尼的糟糠之妻据为己有，微软当然不会想到，他的大把钞票只是为NBGI养精蓄锐后再次投靠索尼提供了资本。



■PS3版《薄暮传说》大获成功，为将来该系列正统续作登陆PS3做了铺垫。


■NBGI发行的《信赖铃音》是次世代早期最出色的RPG之一。

微软竹篮打水一场空

2009年后索尼重新得势，微软这才知道自己几年来烧钱无数，到头来只是竹篮打水一场空。更可恨的是，他的钱间接资助了PS3的游戏开发！

NBGI的事例证明了微软在日本不仅甘当冤大头，而且当得不亦乐乎。NBGI将《山脊赛车6》独占权卖给微软，结果一年后就推出了PS3独占的《山脊赛车7》，该作是在微软贴钱开发的前作基础上稍加改动之后制作而成，开发成本得以大大降低。微软却浑然不知，仍然不断贴钱让NBGI开发X360独占游戏，而且越贴越多，于是接下来又有了《信赖铃音》、《薄暮传说》不断重蹈覆辙。本来这是限时独占游戏的正常现象，晚一年发售的游戏自然要增加一些新要素以示诚意，但是X360在日本的这些独占案例却有些不同。通常限时独占游戏的绝大多数销量都是由率先发售的版本完成，晚一年发售的版本已经无法引起玩家的兴趣，对于花钱买了限时独占权的硬件商来说没有什么负面影响。然而日本玩家强烈的排外情绪却使得X360的限时独占游戏变成了"付费beta测试版"，玩家都知道多等一年就可以迎来PS3的完整版，因此很多玩家选择了持币待购，所以《薄暮传说》PS3版发售首日才会出现14万玩家迫不及待将其购入的景象，显然这些都是为其等待了一整年的系列核心玩家。

如今PS3在日本已经开始活跃，NBGI也已经用微软的钱完成了技术积累，今后不用再拐弯抹角的先推出X360的"付费测试版"，所以去年大打RPG牌的微软今年在TGS中一个RPG都拿不出来。《薄暮传说》是一个标志性的作品，可能也会成为今后"《传说》系列"全面登陆PS3的开始！

第六回 为挚爱两肋插刀 痴情种思嘉翻身

诗曰："旧日豪华事已空，银屏金屋梦魂中。"

话说当年任天堂雄霸天下，山内溥施行暴政，诸臣子敢怒不敢言。昭和末年，塞外蛮夷小国垂涎任天堂肥沃国土，屡屡出兵进犯，然功败垂成，大多折戟沉沙。在这些塞外蛮夷中，也不乏骁勇之辈。当代女杰思嘉所率之"爱牧地"猛将如云，其中飞毛腿将军索尼克锐不可当，曾打败任天堂名将马力，赢得关键一役。从此思嘉盘踞西方，与任天堂形成对望之势。

思嘉分了任天堂的半壁江山，国力臻至鼎盛。后索尼起兵，亦雄踞一方，与思嘉及任天堂三足鼎立。索尼重兵集结，攻下军事重镇阿辟纖，此后势如破竹，直捣黄龙，终建下一番霸业。思嘉节节败退，又因战事连连，军饷开支过度，以至国库空虚，国力日竭。思嘉集结最终兵力，祭出终极神兵"帝熙"，然索尼二代神兵不日问世，出炉之日风云变色。思嘉知大势已去。平成13年，思嘉鸣金收兵，弃甲投诚，从此甘当诸侯归伏索尼。

思嘉投诚当日，立誓争当天下第一诸侯，当日昌盛之国为索尼所灭，思嘉又岂会心无芥蒂？西洋强国来犯时，思嘉曾起异心，为之出谋划策，里应外合。然索尼盛世乃民心所向，思嘉未抓住大好时光积富敛财，却机关算尽，反误了卿卿性命。思嘉密谋通敌未成，反而家财散尽，险遭杀身之祸。后流落他乡，幸得大赌坊主萨米收留。时光如梭，白驹过隙。又过数年，思嘉调养生息，往昔风华略有恢复。数年来，思嘉闭门思过，回想往日种种，嗟叹岁月蹉跎，决心痛改前非，从此一心服侍索尼。

兴许是前生积孽太多，要今世来偿，思嘉霉运连连，及至洗心革面欲与索尼共进退之时，却赶上索



尼四面楚歌，荣华富贵烟消云散。思嘉今次不再退缩，重振旗鼓，勇往直前，为索尼披荆斩棘，复见当日晓勇。有诗曰："霍如羿射九日落，矫如群帝骖龙翔。来如雷霆收震怒，罢如江海凝清光。"观者如山色沮丧，皆称其曰"战场女武神"。思嘉旗下大将名越稔洋亦忠心耿耿，战气冲天，如龙似蛟，索尼赐其"如龙猛将"之称。为保神机大业，思嘉接连数场恶战，负伤累累，可谓两肋插刀。平成21年，如龙猛将再立奇功，阳春三月，神机井喷，鞑子被尽数驱逐出关，索尼论功行赏，思嘉苦尽甘来。

Sega Sammy 情事解读

世嘉的悲剧

世嘉无疑是最具悲剧色彩的游戏厂商，虽然它在街机行业有不可动摇的领导地位，但它在家用机市场上几乎就没有享受过几年好时光，真正的辉煌时期只有1990～1992年间索尼克与MD在北美大放异彩之时，此后世嘉就像惹上了瘟神，永远厄运缠身，土星和DC把世嘉在街机上积累的财富全都败个精光。

过人的胆色恰恰是世嘉悲剧的根源。作为街机业的老大，世嘉对前沿技术的投入不遗余力，极大地推动了3D技术的发展，是上世纪90年代当之无愧的3D技术先锋。世嘉的家用机战略同样沿用其街机思想，试图以最前沿的技术抢占市场。从率先采用16位处理器的MD，到使用了两颗32位处理器的土星，再到率先使用128位元CPU的DC，世嘉总是走在时代前列。虽说主机的时间优势对厂商至关重要，但世嘉缺乏将新技术孵化成熟的实力，以至于屡屡成为新技术探索之路上的炮灰。说到底，游戏主机生意是巨人的游戏，世嘉还没有达到那样的高度。

DC的惨败对世嘉打击巨大，退出硬件生意并进行内部改革后，世嘉从冒险激进的极端突然转为保守、不思进取的另一个极端，2001～2005年间世嘉碌碌无为，专靠炒冷饭以及一票《索尼克》游戏得过且过，以至于坐吃山空，不仅没有实现世界最大第三方游戏软件发行商的目标，反而沦落为二流厂商——直到被柏青哥弹珠机大厂Sammy收购。

如龙猛将名越稔洋

早些年世嘉不仅是家用机硬件技术的先锋，在软件技术上也走在前沿，《VR战士》宣告了以3D技术描画人物的新时代的来临，斥资70亿日元的



《莎木》缔造了沙箱式游戏类型，日后被《GTA》发扬光大。该作惨败之后，世嘉的绝大多数游戏开发成本都被控制在10亿日元以内。

世嘉最初是大力支持Xbox，由于昔日恩怨而对PS2漠然视之，当其幡然醒悟时已为时太晚。世嘉被Sammy收购后，以铁腕统治著称的Sammy社长里见治肃清了困扰世嘉多年的内部派系斗争，里见治的判断是家用机仍将是索尼的天下，世嘉应全力支持索尼。世嘉终于放下旧仇，全心全意为PS3开发了《VR战士5》、《战场的女武神》、《如龙见参》等大作，可惜仍然时运不济，偏又遇上了PS3的深度危机，叫人感叹天意弄人。2007年后，世嘉连年亏损。不过今次世嘉没有见状不妙便鸣金收兵，反而在次世代游戏上加大投入，较之畏头畏尾的其他日本第三方，世嘉的勇气令人敬佩。

世嘉力挺索尼的背后有一个关键人物，那就是世嘉的游戏开发部总负责人名越稔洋。自从中裕司与铃木裕相继退位后，名越稔洋就成了世嘉的首席制作人。名越稔洋是依靠《如龙》树立了自己的威望，与索尼方面关系密切。虽然《战场的女武神》销量惨淡，《如龙见参》的销量也不算高，但名越稔洋仍然顶住压力，继续投入巨资开发PS3游戏。之后《如龙3》不负众望突破50万销量，《战场的女武神》因为口耳相传效应，在北美发售一年后销量反而悄然攀升，也让世嘉惊喜万分，名越稔洋支持PS3的倡议有了实际商业利益为后盾，日后定可大展拳脚。



支持神机，投资未来

跨平台乃当今大势，世嘉自然不可能在PS3这一棵树上吊死。但凡以全球为市场目标的游戏，世嘉也是采用跨平台战略。与窝在掌机市场缩头不愿迈向次世代的其他日本公司不同，世嘉将高清主机作为自己的主要发展目标，不仅由名越稔洋率精兵强将开发自己的次世代大作，还资助有志于为高清主机制作游戏的第三方。开发次世代游戏成本高昂、风险太大，日本的独立游戏开发商很难为自己的次世代新作找到风险投资。tri-Ace接连为SE制作了《无尽的未知》等游戏之后，也因为销量不佳而不得不为其另外一款原创游戏另寻发行伙伴——这就是世嘉代理的《永恒的尽头》。世嘉敢于为外部开发商的次世代原创游戏投资，这是它的多数日本同行都欠缺的勇气。


■《猎天使魔女》大获好评，在欧美前景可观。

除了tri-Ace外，世嘉还与原四叶草团队成立的白金工作室合作，代理其动作游戏《猎天使魔女》和未公布的三上真司恐怖新作。《猎天使魔女》最近获得了《FAMI通》杂志的满分评价，说明了之前制作人神谷英树声称该作将再次登上动作游戏至高点的狂言并非吹牛。至于白金工作室的恐怖游戏新作，我们也应该对三上真司的实力放心。世嘉对次世代游戏的巨额投资使其经历了一段灰暗的阵痛期，如今它正随着PS3的复苏而崛起，即将看到多年努力换来的收成。名越稔洋曾经说过，支持PS3就是支持未来，世嘉将会向人们证明自己的高瞻远瞩！

MAFIA II

20世纪中叶 美国黄金时代 犯罪纪实

文 清国清城　美编 anubis

每个玩过《黑手党》的玩家，如果碰上了它的开发商，可能都会忍不住想要问这么一个问题："为什么游戏中的赛车任务难得如此荒谬？"被记者问到这个问题时，2K捷克工作室首席设计师Daniel Vavra笑道，其实在原来的计划中难度还要更高，最后被他老是唠唠叨叨的上司给强行制止了，否则它将成为游戏历史上最令人发指的关卡。也许在续作中，2K捷克工作室会有所收敛。

黑手党II	2K Games	动作
PS3 Mafia II		美版
预定2010年1月26日发售	1人	59.99美元
对应周边未定		对应玩家年龄：未定



■游戏开场的运镜方式很像早年的黑帮电影。

开场 黑帮电影般的开始

《黑手党II》并非延续前作的故事，本作主角也和前作的主角没有任何关联。《黑手党II》就像每个《GTA》新作一样，采用了全新的设定。

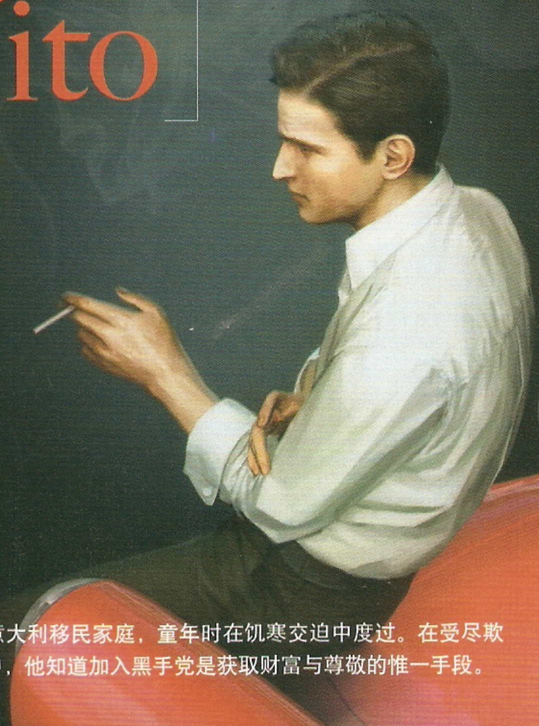
游戏一开始，一辆火车驶入车站。从火车上走下来一个衣着整齐的军人，此人名叫Vito，他就是本作的主角。他曾经因为犯了点小罪而被逮捕，不过时值战争时期，政府向轻度罪犯提供了上战场戴罪立功的机会，于是Vito就成为了军人。战争即将结束，Vito终于有了一个月的探亲假。当Vito离开火车站时，遇到了一个穿着军大衣戴着呢帽的绅士，他的声音沙哑，不过Vito还是认出来那人是他的童年玩伴，也是他曾经的犯罪搭档Joe。

Vito问Joe怎么知道他回家了，Joe的回答是："我自然有我的线人。"线人在本作中将会有很重要的作用。

从游戏刚开始的这段剧情场面的运镜，你就可以立刻感受到《黑手党》的氛围，那是一种与《教父》有些相似的感觉。

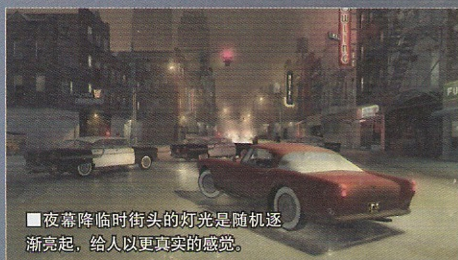
Vito精明干练，Joe鲁莽暴力，两人是典型的犯罪组合，他们注定要成为两个黑帮家族争斗中的关键人物。在这种黑帮题材的游戏中，剧情与对话非常重要，Vavra亲自撰写了本作的剧本，前作的剧本也是由他创作，对系列了解的玩家应该不会失望。

Vito



出生于穷苦的意大利移民家庭，童年时在饥寒交迫中度过。在受尽欺凌的街头生活中，他知道加入黑手党是获取财富与尊敬的惟一手段。


■全局光照效果营造出来的明亮场景有着照片级的真实度。


■夜幕降临时街头的灯光是随机逐渐亮起，给人以更真实的感觉。

最真实的虚拟城市

《黑手党 II》的城市设计者 Pavel Cizek 对本作的游戏世界进行了介绍。粉丝们大可对本作放心，与前作的“失落天堂城”相比，本作的城市规模达到了两倍以上，25 平方英里的地区任君探索。游戏基本上是以那个年代的曼哈顿地区为参照，其中可以看到很多地标性建筑，例如帝国大厦，在当时这是整座城市最高的大楼，在城市的任何角落都可以看到，而在游戏中，你完全可以把它当路标用。

与很多沙箱式游戏相比，《黑手党 II》的城市面积并不算大，但是城市中的每一个细节都做得非常细致。明媚的阳光洒在屋檐上，举目四望，你会看到道路两旁的栅栏、垃圾箱、后街的垃圾，楼房里的窗户会随风摇摆，还有在纽约颇具标志性的楼房外墙消防逃生梯。丰富的细节让你目不暇接，而最重要的是，你所看到的大多数物件都是可以互动甚至摧毁的。

与很多同类游戏一样，本作也有每天都昼夜循环。当夜幕降临，你会看到楼房的一扇扇窗户里逐渐亮起灯光，各个房间的灯光随机亮起，你仿佛能够感觉到房子的主人一个个下班回家，按下了电灯的开关。正是这样的小细节让人感觉到这个世界的栩栩如生。

2K 捷克工作室表示，建造一个如此真实的城市，关键还是为了烘托本作强大的剧情背景。开发者的目标是建造有史以来最真实可信的虚拟城市，超越之前的任何作品，包括 Rockstar 的《GTAIV》。


■本作也有真实的天气效果，不过每个任务的天气都是预先设置的，目的是用诸如雪夜等效果烘托氛围。


■路上的每一个行人都有自己的生活。

他们的人生

既然城市如此逼真，作为城市主体的居民自然也要给人以真人的感觉。2K 捷克工作室在行人身上花费了大量的精力与心血。游戏中的每一个行人都有自己的生活，如果你闲来无事想要跟踪一个普通行人，你可能会看到他们从家里走出来，坐上公交车，在某家服装店下车，在里面闲逛了一会，看中了一件衣服，然后掏钱买下，接着又坐上公交车回家。不同的行人都有各自不同的生活，即使只是观察 NPC 的行动也将成为一件颇为有趣的事。

《上古卷轴 IV》中也曾对每个 NPC 设定了生活规律，而《黑手党 II》将此概念做到了极致。

你可能会在路上看到两车相撞，两位车主都会走下汽车，友善地交换保险资料，等待保险公司前来定损理赔。而如果街上出现了随机发生的犯罪事件，警察会立刻展开追捕。无家可归的流浪汉会睡在路边，或者在垃圾箱里翻找食物。前作中过于严格的车速限制在本作中有所放宽，如果只是比限定速度多出那么五六码，警察可能会睁一只眼闭一只眼。而在路上你会看到很多司机都会偶尔超速。

这是一座真实的城市，2K 捷克工作室说，哪怕只是观察这座城市以及城市里的人们，也会得到无穷的乐趣。它的复杂性与细节会让玩家惊讶。当火车在铁道上行驶时，你会看到每一节车厢微微的颤抖，当你的汽车从肮脏的泥路飞驰而过，你会看到泥土溅到车身上并逐渐累积（你可以将汽车清洗干净）。当然，游戏中所有人的衣着与汽车款式都是毫无破绽的重现了上世纪 40 年代的面貌。

在另外一幕中可以看到本作与场景的高度互动性。这一幕发生在 1952 年的帝国港。Vito 坐在 Joe 的公寓里，看着 Joe 对一个正在穿衣服的妓女说再见，而 Vito 自己的妓女正在浴室里呼唤他，叫他帮忙擦背。Vito 正向浴室走去，这时电话响起，电话那头的人告诉 Vito 他要的“特殊文件”已经准备就绪。接着由玩家操作 Vito，首先要穿上衣服，因此 Vito 走到衣柜，这时画面中出现衣柜里的情形，玩家可以任意挑选里面的衣服。

穿好衣服后，Vito 走出了 Joe 的公寓。这间公寓只不过是本作中玩家可以探索的上百个公寓之一，而且在公寓中也能感受到本作的真实性与生活气息。例如，Vito 走到楼下的自家公寓，隔着门对里面的妻子高声道歉。

从公寓里出来无需任何读盘时间就直接到了街上。Vito 走到自家车库，挑了一辆时髦的 Shubert Beverly，这只是本作忠实呈现的 50 多种汽车之一。



■汽车选择画面中还提供了每辆车的详细数据。



■衣柜里有很多服装与皮包可选。

衣着与汽车的抉择

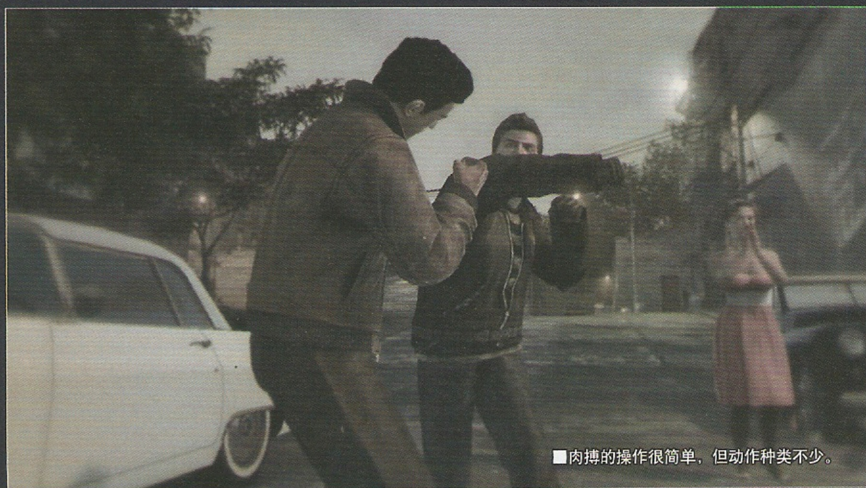
好莱坞式车损

在游戏中，Joe 将会带 Vito 去见机械工 Mikey，他就像前作的 Ralphie 一样，将会让你帮他偷车。与前作不同的是，你可以从外部将所有的车锁撬开，可以通过迷你游戏开锁，也可以将车窗直接砸开。

本作的汽车驾驶部分进行了全面的修改，将会带给玩家更大的驾驶乐趣，全新的物理引擎让玩家能够做出漂亮的甩尾，汽车的操作感觉也更接近于那个年代的老爷车。可以看到路上的车流量明显比前作多得多，汽车的种类也更加丰富。车体的破坏效果也经过了重新制作，前作中动态的车体褶皱破损效果被预先设置的、根据车身不同位置触发的车损系统取代。2K 捷克工作室将其形容为“好莱坞式车损”，你会看到车身的大面积掉漆，会看到保险杠被撞得七零八落，会看到车身刮擦时夸张的火花，车体钢板会变形、弯曲，而这些并非即时演算，而是事先预设的，这样一来会让车损效果更加养眼，让汽车追逐战更加刺激。


■掩体被破坏，露出了水泥柱里的钢筋。


■汽车的操作手感将会不输给专业赛车游戏。


■肉搏的操作很简单，但动作种类不少。


■车损采用了好莱坞式夸张处理，你可以看到一辆新车烧成黑框的全过程。

恶名昭彰

本作的任务结构与前作相似，与《横行霸道》相比自由度相对要低一些。玩家也可以在城市中任意探索，同样可以为所欲为，不过同样会遭到警察的处罚。比如超速行驶就会被警察追赶，逮到后就给你开一张罚单，如果你觉得不爽一枪崩了警察，就要开始与警方火拼，你将成为警方的重要通缉犯。

并不是做任何坏事都会被记录在案，与前作一样，你的恶名度取决于犯罪时是否被人目击，只有被目击证人爆料，通过电话报案，或者在收音机中播了出来，才会提高你的恶名。被曝光之后，警察就会上街到处搜捕，向路人打探线索，你在犯案时开的车就会被盯上。因此在这种情况下，你最好买一件新衣服，并且改掉你的车牌。

如果你经常在城市的某个地区犯案，或者间接导致了该地区犯罪率的提高，市长就会在该地区加派警察，如果该地区碰巧是你的帮派据点，那么对于帮派的发展将会非常不利。解决的办法是贿赂市长，使其将警察召回。前作的名声系统依然健在，时刻都显示于界面中。屠杀无辜市民显然会有损名声，而名声太臭将会让你今后很难立足。

火爆的战斗系统

即使城市制作得再逼真，缺乏耐性的玩家可能也无心赏景，游戏是否好玩，还要看战斗部分是否出色。2K 捷克工作室展示了发生在酿酒厂的一场枪战。

与前作不同的是，本作在射击时将普通的第三人称视点改为越肩视点。这段演示首先是从屋外开始，主角与两名伙伴踹门而入。Vito 举着一把冲锋枪杀入屋内，将几个敌人爆头，房子里的水泥柱被打得像蜂窝一样，最后终于支撑不住轰然倒塌。在枪林弹雨中，房间里的家具家私都遭了殃，桌子、酒瓶、扶手、木桶都碎片纷飞。玩家可以按键躲在掩体后。这段战斗与当今流行的一些越肩视点射击游戏一样，可以充分利用掩体，在掩体后小心翼翼地移动，然后伸出掩体外朝敌人射击，掩体会在强火力下被逐渐损毁，而且子弹打到硬物表面会反弹，如果太倒霉的话甚至有可能被反弹的子弹击中。

在震耳欲聋的枪声与碎片纷飞的混乱中，枪战变得更加激烈。Vito 与他的伙伴向上爬了两层，终于找到了此次行动的目标。将此人击毙时可以看到本作出色的“洋娃娃物理效果”（即射杀敌人时的物理表现），子弹的巨大冲击力使其头部猛然后仰，然后身体从长椅上向后翻倒。

本作的徒手肉搏部分也会大大进化。在没枪的情况下，使用酒瓶之类杀敌同样也非常实用。你可以先一瓶子将敌人砸个脑袋开花，然后将破酒瓶捅向对方，在场景中随便捡一个啤酒瓶都可以当作凶器使用。徒手战斗时主要有轻重攻击和闪避，虽然看起来有些简单，不过根据战斗中的情形普通攻击也会变成一些特殊动作，总体而言相当暴力，更像是真实的街头斗殴，而不是华丽的好莱坞或香港动作片。


■换掉车牌是躲避搜捕的好办法。


■某些镜头能够窥探到其他楼层房间里的情形。

眼下估计有很多玩家都和笔者一样激动，因为距离《最终幻想ＸⅢ》的正式发售已经越来越近，而正是因为这样，这个时段也成为了官方公布游戏相关消息频率最高的时段。本次即将为大家介绍的是最新公布己方第6个同伴以及召唤兽的消息。

文 白夜（levelup.cn）
美编 忽悠悠

最终幻想ＸⅢ	Square Enix	角色扮演
PS3 ファイナルファンタジーＸⅢ		日版
2009年12月17日	1人	8800日元
对应周边未定		对应玩家年龄：12岁以上

FINAL FANTASY XIII
ファイナルファンタジーXIII

白色的路希烙印

在最新公布的影像中，我们看到芳是作为圣府军的一员出现在斯诺被逮捕的现场的，不过斯诺却注意到了其右肩附近的烙印。没错，那正是路希的烙印，但为什么路希会和圣府军站在一边呢？此外，可以注意到芳的路希烙印形状和颜色都与闪电一行人的有所区别，由此推断赋予芳烙印的法尔希和也许和闪电等人遇到的并不是同一个。





欧尔巴·芸·芳
Oerba Yun Fang

性格强悍，豪爽而不拘小节的女子。

虽然右臂上也有路希的烙印，但她依旧属于圣府军方面并不会受到排斥。其左肩上刺着会令人联想到尖锐兽牙的民族风纹身图案。

同姓的两人的关系是……

从名字可以注意到，芳的姓“欧尔巴”是和香草（欧尔巴·黛亚·香草）一样的，由此可以推断两人之间应该有着某种关系。而从两人的打扮上看，也与其他人风格不同，有一些“少数民族”的感觉。从香草与下界脉冲有关系这件事来推断，也许两人都源自于脉冲的某个部落……

锐利獠牙瞬间撕裂敌人！



极具攻击性

芳的武器是一把两端均带有獠牙状利刃的长枪，当它挥舞起来时会伴随着一道道漂亮的红色与橙色掺杂的轨迹同时将敌人撕裂。芳的豪放性格配合这把杀伤力极强的武器使她在战场上极具攻击性，看来将会成为战斗中的主力。此外，她的武器很容易让人与系列中一个人气极高的职业联系起来——龙骑士，这也是“《FF》系列”中一个极具攻击性的职业。



因为非常具有攻击性，所以芳最擅长的职务当然就是“攻击手（ATK）”，可以见到演示的几幅画面中芳都是以攻击手的职务战斗的，而此时如果可以给她搭配一名“追击手（BLA）”，那就可以将芳的攻击能力全部激发出来。两人在配合下可以很轻易地达成高连锁以及对敌人造成崩溃，一口气给予敌人最致命的伤害！



变成三节棍？

从之前的报道我们知道游戏中己方角色的武器多半都具备了某种特殊的变形能力，比如闪电的刀可以变形为枪……芳的武器也不例外。从画面中我们可以看到，她那把长枪被折成三节，中间以锁链相连，看起来如同三节棍一般。



“龙王”巴哈姆特登场！

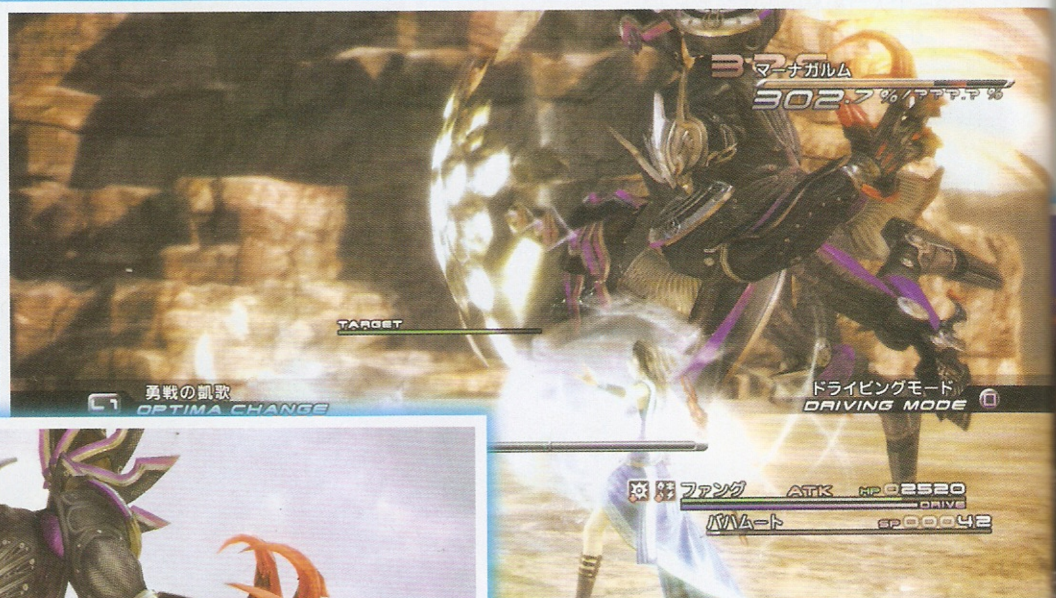
既然是路希又是同伴，遵循着本作“一人一只召唤兽”的原则，芳自然也拥有与自己成依存关系的召唤兽，而她的召唤兽就是让众位FANS久等了的龙王巴哈姆特。从公布的画面可以看到，本作中的巴哈姆特同样与已经公布的奥丁、希瓦一样会有人形的模样。



百万龙炎将面前的一切燃烧殆尽！

从天而降的龙之王者

巴哈姆特的驾驶模式自然就是变成名副其实的龙王，而芳则是骑在它的背上进行战斗。可以看到巴哈姆特在驾驶模式中有非常丰富的攻击方式，爪击、獠牙……可以说它全身都是武器，而作为其招牌的一直以系列最强破坏力著称的“百万龙炎（メガフレア）”也依旧存在！





以利爪与獠牙作为武器

奥丁的武器是剑，希瓦姐妹的武器是轮胎，而巴哈姆特的武器就是它血红色令人生畏的利爪，此外，从系列的经验来看，巴哈姆特应该还会具有魔法等攻击方式。

◀被召唤出的龙王巴哈姆特张开双臂站立于芳的背后，巨大的利爪显得格外醒目。

缠绕着火焰的绯红召唤兽！





布伦希尔德的武器既像斧头又像槌子，而实际上它也可以变形，变形后的形态与塞兹的武器非常像，看来还真是适合作为塞兹的召唤兽呢。

布伦希尔德

系列作品中首度登场的召唤兽，关键词是“火”，同样取材自北欧神话。神话中的布伦希尔德（ブリュンヒルデ）是以主神奥丁的女儿的身份登场的，所以本作中的布伦希尔德也有很多地方具有女性的特征，比如足部有如高跟鞋的设计等。

变成超级跑车华丽地冲向敌人吧！









布伦希尔德进入驾驶模式后会变成一辆超级跑车，而塞兹则会驾驶着它应战。除去对敌人进行冲撞外，它还可以从后面的排气管喷出“铁蒺藜炸弹”来进行攻击。而它的最终必杀技就是冠上传说火国之名的业火“穆斯贝尔烈焰”。

可以看到在对敌人进行攻击时除去布伦希尔德自身还有一些飘浮在空中的物体，它们似乎是布伦希尔德的零件，在空中执行支援射击。

奴役 ENSLAVED

150年后的未来，世界上再也没有战争。并不是因为人类不再好战，而是因为人类已经濒临灭绝，再也没有足够的人类能够发动战争。曾经高度发达的都市里空无一人，曾经象征人类文明的钢筋水泥正逐渐还原为大自然的本来面貌。

一艘巨大的飞空艇划破天际，来到郊野上空，它攫走了剩余的居住者，将他们运到了西部。

你过着孤独的生活，永远在不停地逃亡，永远比机械领先一步——直到她的出现。

自从她进入你的生活，一切都被打乱。现在，她需要你当她的保护者。她需要你伴她同行，在漫长的旅途中保护她，护送她回到家乡。你必须服从她的命令，不是因为你自愿，也不是因为你喜欢她，而是因为套在你头上的那一个金箍。如果你反抗，它会不断缩紧，直到挤碎你的脑骨。

你已经被奴役。

当然，你可不是孙大圣。

文 清国清城　美编 anubis

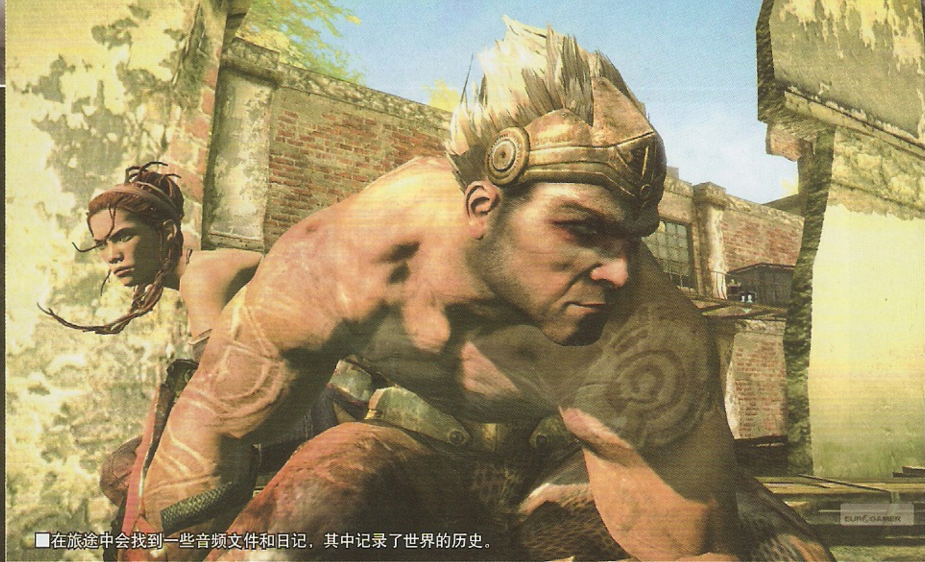
奴役	NBGI/Ninja Theory	动作
PS3 Enslaved		美版
预定2010年发售	1人	59.99美元
对应周边未定		对应玩家年龄：未定

挑战剧情新高度

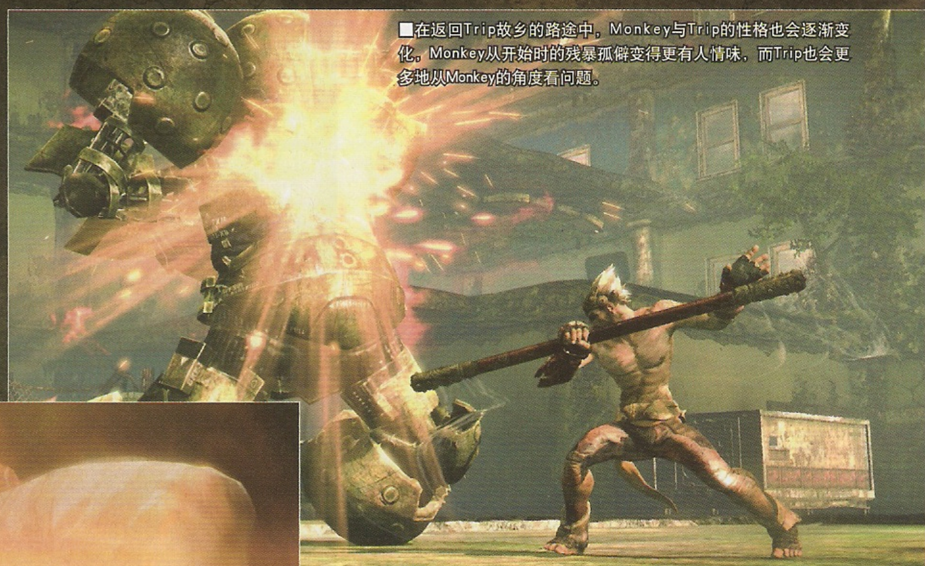
心理学中有一个 7%-38%-55% 原则，该原则总结了人类在情感交换时理解信息的过程。简单地说，该理论假定人类在说话时，如果其语言仅描绘了 7% 的情感，那么通过语气传递给对方的情感意图将会有 38%，而通过身体语言、面部表情等物理表征传递出来的信息将会占到 55%。也就是说，“说什么”并不重要，重要的是“怎么说”。

善于讲故事的人非常清楚表达方式的重要性，而剧情的讲述方式对于游戏同样重要。游戏剧情的情感冲击力很难达到电影的高度，因为人们很难与塑料模型一样的 3D 建模产生情感共鸣。索尼早在 PS2 时代就提出了情感的重要性，并将其主处理器命名为情感引擎，但是直到 PS3 诞生，让 3D 模型具备以假乱真的人物表情才成为可能。

有一家公司在虚拟人物表情领域研究多年，那就是 Ninja Theory。他们在 2007 年推出的《天剑》曾是 PS3 初期的话题大作，栩栩如生的人物动作与表情也是其为人津津乐道的地方。即使是以现在的标准来看，这款两年前的游戏在人物面部表情模拟方面仍然是属于一流水准。自从《天剑》发售后，Ninja Theory 一直在努力开发其下一个原创新作，这就是《奴役》。对 Ninja Theory 来说，这款游戏的魅力不仅是其华丽的动作场面，更重要的是它将会在动作的过程中讲述一个充满深度的故事。



■在旅途中会找到一些音频文件和日记，其中记录了世界的历史。



■在返回Trip故乡的路途中，Monkey与Trip的性格也会逐渐变化。Monkey从开始时的残暴孤僻变得更有人情味，而Trip也会更多地从Monkey的角度看问题。

《西游记》未来版？



■在本作中，不仅是人物表情更加逼真，当Monkey在场景中攀爬的时候，你可以看到他身上肌肉的起伏。

对于 CG 工作者而言，Andy Serkis 应该是一个如雷贯耳的名字。在电影《指环王》中，CG 制作的咕噜在他的演绎下被赋予了灵魂，之后同样由他负责动作捕捉的《金刚》同样给人留下了难忘的记忆。Serkis 与 Ninja Theory 合作，在《天剑》中为大反派 Bohan 配音及进行动作捕捉，而且还对整个游戏的演出部分进行了指导，并指导了本作中所有的过场剧情部分。在《奴役》中，Serkies 再次担当导演，他为游戏的剧情润色，并且为主角 Monkey 配音。

“回顾《天剑》，看起来我们朝着情感真实型角色之路迈出了第一步。”Serikis 说。“这次，我们的目标不仅仅是制作充满演出效果的过场动画，我们更高的目标是重新定义游戏剧情的阐述方式。”

本作的 Monkey 这个角色自然是由 Serkis 负责动作捕捉，他是以中国四大名著《西游记》中的孙悟空为原型，不过故事的背景设定却与之没有任何共通之处。公元 23 世纪，人类已经经历了第三和第四次世界大战。战争与经济的灾难毁灭了曾经强大的国度。饥荒与疾病肆虐，人口剧减。过去每个城市里动辄数百万人，而如今整个北美洲仅剩下 10 万人。而这些剩余的人类又分为一个个与世隔绝的小部族，分散在北美洲各地，他们之间没有任何交流。

Monkey 却不愿意面朝黄土背朝天地在一个狭小的地方终此一生，他就像 19 世纪的皮毛商人一样，选择了远离那些甘愿窝在小地方的人们。“Monkey 把他的所有时间用来学习独自生存的技能，他用自己的赤手空拳摧毁机器人。你肯定不会想和他那样的家伙打架。”Ninja Theory 首席设计师兼联合创始人 Tammem Antoniades 说。将 Monkey 养大的人从小教他远离人类的群居地，因为那些地方通常最容易被奴隶船发现，最容易受到攻击。

旅程的开始

但 Monkey 不能永远躲藏，它也总会有被抓住的一天。游戏就是从 Monkey 被关在一艘巨型奴隶船里开始。在那里 Monkey 遇到了一个名叫 Trip 的女子。Antoniades 说：“Trip 是一个与 Monkey 恰恰相反的角色，Monkey 凶暴而简单，而她却知识渊博，擅长机械，她会寻找设备，将其破解之后为己所用。”

Trip 破解了奴隶船的操纵系统，帮助 Monkey 逃出了那里，并最终导致飞船坠毁。接下来就是本作的第一关。玩家控制 Monkey，两人开始了他们的逃亡生涯。“逃亡这一段是本作的教学关，让玩家学习战斗与移动的基本技巧。但是它和一般的教学关完全不同。当你逃出奴隶船时，一切基本上都短路了并坏掉了。然后你将会飞跃大海，接着你会看到下面的纽约市。游戏中的每时每刻你想做的都是找到一个安全之处，整个过程会非常紧张。”Antoniades 说。之后飞船撞到了一座某天大楼上，Monkey 昏了过去。

Monkey 醒来时身处中央火车站，Trip 正蜷缩在角落。她趁着 Monkey 昏迷之时，将一个奴隶项圈进行改造，套在了 Monkey 的头上。她知道 Monkey 将会非常有用，但是她也知道无法轻易驾驭这个充满野性的男人。所以她只有通过头箍令他服从。一个是需要保护的弱女子，一个是被弱女子用头箍控制的野蛮人，这一对奇怪的组合自然免不了在旅途中发生不少争执。Monkey 不喜欢身边有其他人跟着，更不喜欢被人控制。他暗下决心：将 Trip 送到家乡，头箍被解开之后，一定要让她身首异处。

纽约废墟

要表现Ninja Theory需要的故事深度，需要有了解游戏，更了解叙事技巧的专家。Serkis不仅让本作的Monkey有血有肉，而且还帮助完善了剧本。本作的剧本作者是Alex Garland，之前他的代表作是电影《惊变28天》。Garland本人是个铁杆游戏迷，Ninja Theory找上门时，他爽快地答应了。本作的每一句对话都是由Garland所写。"每个星期Garland都会来到办公室，我们会和设计团队坐在一起，讨论关卡布局。"Amtoniades说。"游戏系统与故事是互相关联的，它们是一个整体。剧情不仅是用过场动画表现，也分布到关卡的各个地方。"

当Monkey与Trip探索只剩下高楼空壳的纽约街头时，可以看到本作剧情与游戏性的融合。Monkey与Trip完全不知道过去世界的面貌，眼前的一切对他们充满陌生。走出中央火车站后，Trip看到两边的"悬崖峭壁"上挂着很多窗户，她惊讶地大叫："这是什么地方？"在迷茫了一会之后，她知道这里就是传说中的"城市"。"这里过去肯定住了至少大几千人！"Trip兴奋地说。

Monkey不屑地说："比那多多了。"

Trip楞了一会，张大了眼睛说："难道有几万人？"

"也许吧。"Monkey耸了耸肩。

"本作将会通过这两个角色之间的关系展开。"Antoniades说。"《天剑》显然是一个非常强调剧情的游戏，我们希望更进一步。玩家将会感受到与这个NPC角色之间的深刻联系，感受到她的思想、内心与个性。"



■本作的谱曲仍然是前作的Nitin Sawhney负责。

运镜技巧

Ninja Theory聘请了一位专业电影摄影技师到工作室，给所有开发人员上课，培训专业镜头运作技巧。联合创始人Mike Ball说，虽然他们对《天剑》的过场动画非常自豪，但是这位专业人员看过其中一些片段后说："在电影中千万别这么干。"通过这位专家的讲解与建议，本作加入了很多全新的运镜技巧。



■随着游戏的进行，Monkey的动作会逐渐发生变化。例如刚开始时Monkey会把Trip粗暴地抛向前方，而在游戏后期二者关系改善后，将其向前抛的动作会变得温柔许多。

偷师《波斯王子》的双人合作系统

Monkey与Trip之间虽然不和，不过为了生存他们必须紧密合作。Trip可以进入一些狭窄的地方，或者破解电脑。Monkey可以帮助Trip爬到高处，或者把她抛向远处的平台。Ninja Theory并没有打算加入双打模式，不过玩家可以向Trip下达一些基本的指令。例如，Monkey可以让Trip引开炮台的火力，他就可以绕到炮台后方将敌人歼灭。

本作的平台探索部分与《波斯王子》有些相似，场景中有很多条路，攀爬跳跃的过程中总是危险重重。在这个世界中仍然散落着古代战争留下的大量武器。开发者将这些武器比作地雷，随时都有可能被触发——这些武器主要是各种各样的机器人，他们是人类创造出来的杀人机器。这些残留下来的机器人也分为好几代，老式的机器人就像科幻电影中看到的那样，机体里还能看到活塞之类零部件，此外还有进化后的第二代、第三代机器人，他们有人造的肌肉和皮肤，在他们的"血管"里流的是冷冻液。这些更先进的机器人行动敏捷，也更危险。要和这些机器人战斗，Monkey就要借助Trip的能力。

Trip有一个特殊摄像头，就像一个发夹一样藏在她的头发里。这是一个机械蜻蜓，可以在场景中飞翔，拍摄到的画面直接传输到Monkey的头箍中。这对于在场景中探索非常实用。它还能探测敌人的弱点，即使是最先进的机器人，经过了数十年的岁月后难免会出现一些瑕疵。只要知道弱点所在，就可以提高杀敌效率。



■与很多动作游戏一样，将敌人打倒后可以收集到光球，用光球可以改良Monkey的武器。杀敌技巧越高明，敌人倒下时留下的光球就越多。

如意金箍棒

Monkey的主要武器是一根"金箍棒"。与《天剑》一样，战斗招式分为轻攻击与重攻击，通过按键组合发动连续技。Monkey还有很多躲避与抓敌技巧。此外Monkey的金箍棒还会发射出一些投射物，可以将敌人击晕或者使其速度变慢。

Ninja Theory希望本作的动作在战略性方面比《天剑》更丰富。针对敌人的弱点进行攻击是本作战斗的战略性所在，例如某个机器人的弱点是其装在身上的机关枪的机架，将其攻击到一定程度后，就可以将机关枪拆下来当成自己的武器。或者你也可以将机器人简单进行电路改造之后，使其成为活炸弹，一脚将其踢向敌群，就可以消灭整批敌人。

当Monkey与Trip离开纽约后，后面要去的地方就比较陌生了。比如在纽约外围有个地方叫巨人之冢，这是最后一场机器人大战的发生地。在那场战争中，从最老式的战斗机器人到航空母舰般巨大的终极机器人都投入战斗。在这个机器人坟场中还有一些并未毁坏的机器人，你会看到他们在抽搐和移动。那里的氛围就像恐怖片里的坟场一样。Monkey与Trip经过那里的时候，发现似乎有人一直在跟着他们，跟踪者就躲藏于废墟之下，在那里他们会遇到前所未见的物体……

从目前Ninja Theory公布的成果来看，本作确实非常值得期待。Andy Serkis、Alex Garland和好莱坞作曲家Nitin Sawhney将为玩家带来一个具有出色剧情表现力的作品。

文 白夜（levelup.cn） 美编 忽悠悠





桐生一马

传说之龙

在神室町是传奇一样的人物，关东最大组织东城会的第四代会长。因背上的龙纹刺青以及充满男子气概的言行而被称为“堂岛之龙”。虽然他已经退出江湖，不过在2009年由于其经营的幼儿园被卷入了由“基地扩大计划”以及“度假区开发计划”而引起的土地纠纷之中，并因此被敌对的东城会滨崎组组长滨崎豪用刀刺中腹部受了重伤。不过在经过一段时间休养后目前已经康复，并与遥过着幸福安稳的生活。

配音 黑田崇矢

在欲望都市里即将诞生新的传说

如龙4 传说的继承者	SEGA	动作
PS3 龙が如く4 传说を继ぐもの		日版
2010年春	1人	售价未定
对应周边：无		

故事梗概

2010年3月1日深夜0时5分，东京神室町。

这一天在这个亚洲最大的繁华街区上，发生了一起可以被称为“稀松平常”的事件——东城会旗下的一个小组织“金村兴业”前阵子在其势力范围内与一些小混混发生了一起暴力事件，事件中一名上野城和会的男子被枪杀。而因为这个上野城和会与东城会有些亲戚关系，所以金村兴业的人积极开始帮助处理善后事宜。但是在这个过程中，他们却惊奇地发现了自己组长的尸体……

虽然表面看起来这只是在神室町经常发生的黑社会纠纷事件，但是这背后却隐藏着某项不为人知的计划。

这件事情的发生，也导致男子汉们热血的战斗再次打响——金钱、权力、地位以及名声，赤裸裸的欲望激烈地碰撞在一起。而在一名神秘女性的出现，也让这些从未有过交集的男人们聚集在了一起——来者不拒的神秘钱庄的老板、过去曾经只身杀死18个黑道份子的死刑犯、被称为“神室町虱子”的流氓警察以及在神室町有“传说之龙”称号的前黑社会老大……

四名男子被这个看起来很平常的枪击事件卷入了一个权力者制造的阴谋之中，经过互相欺骗、互相背叛，事件逐渐在复杂化中明朗……

而在四名男子同心协力之时，神室町新的传说即将诞生。

秋山骏

本是流浪汉的钱庄老板

原本是一个流浪汉，却因为在数年前轰动神室町的“消失的100亿日元事件”中不劳而获了许多钱而一夜发家，开了一家名叫“天空融资公司”的钱庄，以放贷为生。但由于生性游手好闲，他将钱庄的生意全部交给一个名叫“花”的女孩儿打理。某日，正在睡觉的秋山被花的电话吵醒，并被花告知去帮忙回收贷款。秋山因此不情愿地来到神室町，却不想被卷入了一场黑社会的纷争之中……



配音 山寺宏一

冴岛大河

只身杀掉18名黑道分子的逃犯

原本是东城会笹井组的成员，因杀害了18个同组的弟兄而制造了轰动一时的“上野吉春袭击事件”，自己也被判了死刑。接下来的多年时间里，他一直在监狱里孤独地过着服刑生活，却没想到在一次转移监狱之后遇到了前东城会滨崎组组长滨崎豪。从他那里了解到一些“袭击事件真相”之后，冴岛为了确认自己的信念以及从始至终贯彻的仁义，抱着必死的决心再次展开了行动……

配音 小山力也

谷村正义

被称为「神室町虱子」的刑警

负责全日本犯罪率最高地区神室町治安的29岁刑警，因默许各种违法行为借以收受贿赂，所以被称为“神室町的虱子”。好赌博，执勤时经常跑去赌马或麻将馆。不过表面上看起来行为不检的他一直都在背后帮助和自己同样因为是孤儿而受到歧视和欺负的人，并且暗中在查探自己养父的死因。

配音 成宫宽贵



莉莉

掌握事件关键的迷之女子

配音 小泽真珠

本名和年龄均不详的神秘女子，因为听信了“即使没有担保人，也能够到秋山的钱庄里借到钱”这个流言而拜访了秋山所经营的天空融资公司。而一张嘴就要“在10天内借到1亿日元”的要求也使秋山对其充满了怀疑，到底她的目的是什么？

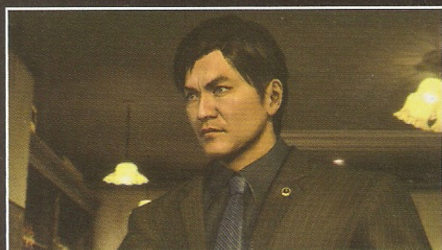


杉内顺次

警视厅神室署搜查一课刑警

配音 远藤宪一

从事犯罪现场工作30年的精英刑警，以蛮横粗暴的搜查方式为人所熟知。因为特别痛恨黑社会以及与黑社会有交易的人，所以非常不喜欢借钱给金村兴业的秋山。在发生枪击事件后，以“与事件有关”的理由强行带走了秋山询问。在事件调查结束之后，他也依然时刻盯着秋山的一举一动。



新井弘明

东城会直系柴田组金村兴业少会长

配音 泽村一树

实质上掌握着金村兴业最大权力的人物，因其率直诚实的个性得到了许多人的信赖。2010年3月1日在处理上野城和会的成员喝醉酒闹事的事件中中弹，其后虽然想要抓住试图逃亡的上野城和会成员，却在追打过程中遭到射杀。



宗像征四郎

警视厅副总监

配音 北大路欣也

警察组织的核心人物。不是通过国家考试进入机关的公务员，但他却跨越了这个障碍并凭借出色的表现一举爬上了副总监的位子，因此在警察界也算是传说中的人物。他与1985年所发生的“上野吉春袭击事件”有所关联。



豪放爽快的战斗！

通过简单操作实现爽快且令人热血沸腾的战斗！可以说《如龙》系列"最令玩家倾倒的部分便在于此了。在最新作《如龙4：传说的继承者》中，由于有风格迥异的另外三名主角的加入，玩家将体验到与桐生完全不同的全新战斗感觉。每个主角根据出身以及性格的不同都有各自所擅长的战斗方式，接下来就为您一一揭晓。





桐生一马

喧哗奥义打遍天下

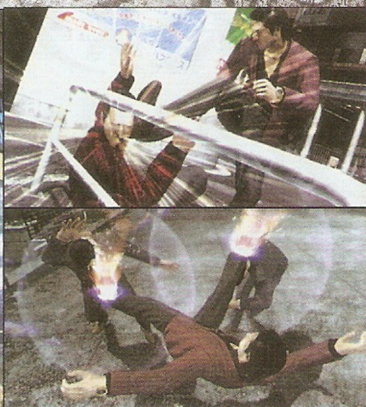
传说中的最强之龙，无门无派，仅仅靠一双铁拳用最简单的打架方式就可以打遍天下无敌手。拳打、脚踢、武器、摔投……丰富的攻击方式在本作中依旧将大放光彩。桐生的"打架流"可以说能够应对各种敌人、任何情况，配合上各种魄力十足的喧哗奥义，这就是名副其实的"打架之神"！

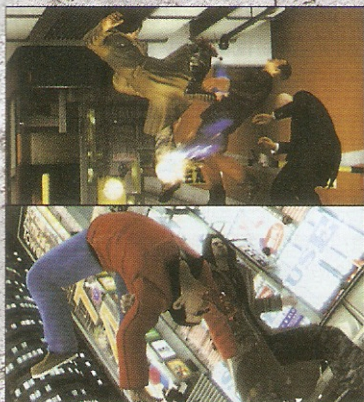
秋山骏

华丽腿技多彩连击

秋山骏所擅长的攻击方式就是出招速度很快且招式复杂的腿技，而这个角色的特点就是可以通过各种连续按键操作，使用出眼花缭乱的连续攻击将对手玩弄到找不到北。此外，秋山骏的另外一个特点就是有很多利用街道地形的喧哗奥义，所以请多多运用路上的所有东西来战斗吧！









冴岛大河

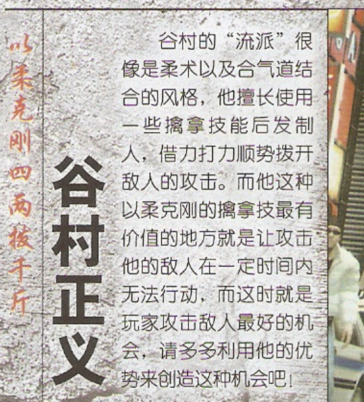
強悍破坏力一击致命

冴岛的攻击可以说每一招都是充满威力且爽快感十足。他有很多招式都可以进行蓄力操作，可以让本身就非常强悍的招式拥有可怕的破坏力，运用得当的话甚至在很多情况下可以一击就打倒敌人。除此之外，冴岛的怪力还可以举起很多其他角色所无法举起的诸如摩托车、汽油桶等东西当作武器。

谷村正义

以柔克刚四两拨千斤

谷村的"流派"很像是柔术以及合气道结合的风格，他擅长使用一些擒拿技能后发制人，借力打力顺势拨开敌人的攻击。而他这种以柔克刚的擒拿技最有价值的地方就是让攻击他的敌人在一定时间内无法行动，而这时就是玩家攻击敌人最好的机会，请多多利用他的优势来创造这种机会吧！







文 晴天 美编 anubis

Ar tonelico III

アルトネリコ3

世界終焉の引鉄は少女の詩が弾く

魔塔大陆3 将世界引向灭亡的少女之诗	NBGI	角色扮演
PS3 アルトネリコ3 世界終焉の引鉄は少女の詩が弾く		日版
预定2010年1月28日发售	1人	价格未定
对应周边未定		对应玩家年龄：12岁以上

“《魔塔大陆》系列”作为日式角色扮演游戏中的一朵奇葩，相信很多喜爱的玩家都是冲着游戏的音乐和“与女性角色搞暧昧”的特色去的。现在距离前作发售两年后，Gust与NBGI再次联手的最新作也已经锁定了目前在日本正处于稳步上升期的PS3平台，究竟在次世代强大机能的帮助下游戏会产生怎样的进化？先让我们从官方首次公开的情报中窥探一二吧！

用美妙的歌声交织出动人的旋律！

系列的舞台被设定在一个漂浮于死之云海上方，以“塔”为标志性建筑的星球艾尔希埃鲁（俗称黑太阳）上。这里世代相传有三座巨“塔”，分别是1代的“首鲁·谢尔”（ソル・シエール）、2代的“梅塔·法鲁斯”（メタ・ファルス）以及最新作的“首鲁·克拉斯塔”（ソル・クラスタ），在对世界观进行补完的同时，相信很多隐藏在星球上的秘密也势必会让流程跌宕起伏，耐人寻味。



◀本作仍然采用地点选择的方式前往城镇的不同区域或迷宫，而且据说在3D迷宫中还加入了一些动作要素。

系列回顾

魔塔大陆 在世界尽头继续歌唱的少女
2006年1月26日发售
魔塔大陆2 响彻世界的少女们的创造诗
2007年10月25日发售

首鲁·克拉斯塔

由拥有β纯血种的“诗魔法少女”一族所统治的世界，几乎所有人都居住在像狼牙般被称为“大牙”的陆地上。其上最大的国家“克拉斯塔尼亚”希望创造一个只有诗魔法少女和被净化人类（统称为奴隶）所组成的社会，所以一直想方设法排除任何拥有反抗意识的人。

克拉斯塔尼亚

被称为第三塔最高水准的设施，同时也是诗魔法少女的政治中心，由“诗魔法少女街区”、“奴隶街区”和“行政区”三个区域组成。这里居住的人类基本上都是为了开发诗魔法少女的能力而来，所以生存环境相当恶劣，同时克拉斯塔尼亚政府为了打压拥有反抗意识的人类，正在策划针对“大牙”的“都市破坏计划”。

苍谷之乡

“大牙”上一个人类聚居的村庄，因为正好地处天气控制系统“彩音回廊”的有效范围边缘，且无法完全阻挡喷射气流，所以常年都刮着强风。聪明的居民在这里兴建了众多的风车，将风力转化为生活中所需的必要能源，而我们的主人公苍都正是生活在这里。



女主人公 **咲**

声优 后藤麻衣

我会乖乖坐在那里的！给你添麻烦了！对不起！

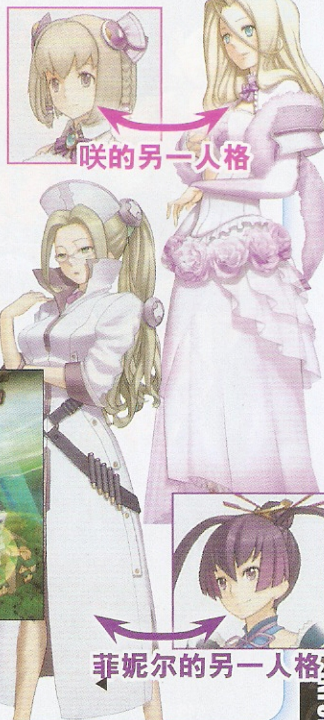



▲·的出现让苍都循规蹈矩的生活发生了翻天覆地的变化，她的率性经常会带给身边的人很多欢笑。

为了"某种目的"而在艾尔吉亚研究所诞生的诗魔法少女。在计划实行前逃出了研究所，数年后在苍谷之乡结识了男主人公，现在惟一已知的是她在极度紧张的状态下，会偶尔使用被称为"奇迹"的神秘力量。

潜入少女的内心

"精神领域探索"作为系列作品中让人津津乐道的要素，除了以文字冒险的方式来呈现有别于主线流程的剧情外，玩家还能借由不停地探索激发出诗魔法少女更加强大的力量。新作中同样延续了这个特色系统，虽然现在只公开了两名女性角色的一种人格，但是相信在实际游戏中还会有更多惊喜的设定陆续登场。





▲精神领域的探索和"文字冒险类游戏"的玩法类似，不同的选择将会影响女性角色对主人公的好感度，与获得强力的诗魔法也有很大关系。



◀不同的"片段"都有Q版造型，把握好它们的"歌唱趣味"是编排大威力诗魔法的关键。

诗调合系统

新作最大的改变就是在传统的"诗魔法"基础上引入了被称为"诗调合系统"（R.A.H. システム）的全新要素。以往玩家通过精神领域探索获得的"诗魔法"这次将全部以"诗片段"的形式出现，而根据女性角色的性格来组合出更适合她们咏唱的"诗魔法"，对玩家来说无疑又是一个新的挑战，因为只有确保了"诗魔法"的威力才能使战斗更加轻松。

发动提升攻击力的诗魔法时





注意伤害数值的变化！

战斗系统

新作的战斗仍然以前卫保护诗魔法少女一举歼灭敌人来展开，而在已知的战斗画面右下角可以看到代表诗魔法威力的"充填率"，以及用心型表示的诗魔法少女与"诗魔法"的契合度。另外为了突出游戏音乐的特色，制作小组还专门加入了"动态乐曲生成系统"，它会根据玩家在战斗中所采取的行动来实时转换背景音乐，大大提升战斗时的临场感。

主人公 **苍都**

声优 杉山纪彰



笨蛋！哪有接受了女孩子委托的男人会落荒而逃的！

在鸢职（从事建筑高层作业）师傅门下当学徒的人类少年，虽然有些时候做事欠考虑，但是无论是对人还是对事都很有责任感。最初对克拉斯塔尼亚抱有强烈的反感，直到遇见·才明确了敌对关系。



▲可怜的男主人公这次又将徘徊在多个女性角色之间，要做出最后的承诺并不是件容易的事情。

▲菲妮尔经常会回忆起童年的事情，而画面中手拿木棒的女子难道是她的一段悲伤记忆吗？

女主人公 **菲妮尔**

声优 喜多村英梨

今天的菜单还让你满意吗？欢迎光临！



出生于克拉斯塔尼亚的β纯血种诗魔法少女，虽然有点笨手笨脚，但是在永恒隧道的餐馆里还是非常用心的工作。她应该也与克拉斯塔尼亚实行的"都市破坏计划"存在某种联系……

文 胜负师 美编 忽悠悠



在本次《PS3专辑》截稿前几天，我意外地拿下了《铁拳6》的白金奖杯，白金来得太快，甚至让我来不及回味。毕竟像这样三年才出一作的格斗游戏大作，即便不是《街霸IV》的100小时级别，像《苍翼默示录》那样四十来个小时我想还是要的，可实际情况……话又说回来了，玩《铁拳》玩的不是画面，自然玩的也不是奖杯，白金之后的练习与对战乐趣依然满载，因此这个奖杯攻略只能算是玩家认识这一作《铁拳》家用机版的第一步，真正的对战攻略、角色攻略，还是等到下一辑再说吧，敬请期待。

铁拳6	NBGI	格斗
PS3 TEKKEN 6		日版
2009年10月29日	1～2人	7980日元
对应专用格斗摇杆		对应玩家年龄：12岁以上

奖杯总数	51	铜杯	38	银杯	10	金杯	2	白金	1	奖杯难度	C

3D格斗旗舰豪气登场 绝对意外的奖杯神作

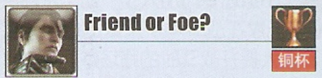
铁拳力量

《铁拳6》的奖杯分布对于一款格斗游戏来说是比较诡异的，因为在50个奖杯中尽然有38个与原创动作过关模式Scenario Campaign有关，而这个模式的通关时间不超过10小时，算上隐藏要素和刷人数，那也不会超过12小时，其他单机要素两三个小时，网络要素两三个小时，就算你是个《铁拳》新手，满打满算20小时也绝对够用了，有点基础的"铁匠"15小时取得白金应该不成问题，已然是奖杯神作的标准。由于过关模式是奖杯的重中之重，因此掌握一些技巧后可大幅提高效率，请各位玩家多注意本攻略中的相关心得。



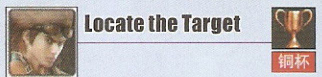

Tekken Fanatic 白金

取得条件：取得除此之外的所有奖杯




Friend or Foe? 铜杯

取得条件：打过Scenario Campaign模式的德拉贡诺夫关卡



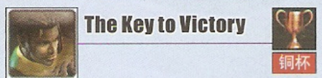

Locate the Target 铜杯

取得条件：打过Scenario Campaign模式的花郎关卡




It's All Coming Back to Me 铜杯

取得条件：打过Scenario Campaign模式的三岛平八关卡




The Key to Victory 铜杯

取得条件：打过Scenario Campaign模式的艾迪关卡




That's No Hero 铜杯

取得条件：打过Scenario Campaign模式的三岛一八关卡




The Destroyer Has Fallen 铜杯

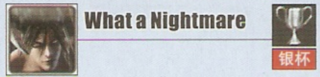
取得条件：打过Scenario Campaign模式的风间仁关卡




Showdown 银杯

取得条件：Scenario Campaign模式通关

奖杯说明：以上奖杯可称之为剧情奖杯，过关模式通关必得。




What a Nightmare 银杯

取得条件：打过Scenario Campaign模式的恶魔仁关卡

奖杯说明：本作中的最难度奖杯。恶魔仁的关卡是通关后才会出现的隐藏关卡，在火车上的战斗场地狭小，敌人都是怪物，人数多，攻击力大，一被包夹基本上就玩儿完了。就算撑过杂兵战，还有体力超多的恶魔仁登场。这一战虽然难度大，但还是可以取巧的，场地中有一把加特林机关枪，用它可以把恶魔仁从火车中间较低的部分打出场，打出场是一击必杀的，这样的话，只要把机枪留到BOSS战部分，那就可以解决这个大麻烦。问题又来了，如何才能顶住怪物们的疯狂包围，撑到BOSS出现呢？方法很多，这里推荐最容易实现的，玩家可以选女机器人阿莉莎，此时AI同伴会变成新角色拉斯，拉斯的AI要比阿莉莎高一些，在恶劣环境下可以撑更长时间，在有拉斯当肉盾的前提下，阿莉莎退到角落不停使用威力大、射程长、且有贯通效果的防御不能技"火箭飞拳"（指令是←←LP+RP），敌人比较集中的话可以秒杀一片。当然，在装备方面也不能太寒酸，最好之前刷出一些A级或S级的装备，攻击力加70%以上、体力加180以上，外加高等级的火属性、雷属性和冰属性，这五种能力的组合可以大大降低难度，在其他战斗中，阿莉莎战术和这样的能力组合也同样适用。




Wooden Warrior 银杯

取得条件：打过Scenario Campaign模式的木头人关卡

奖杯说明：木头人关卡是隐藏的，出现条件是需要先将过关模式通关，之后可以选HARD难度，打地图左上角的新角色雷奥关卡，过关后隐藏关卡就会出现。还有一种方法比较有趣，就是在HARD的雷奥关卡多死几次，这样隐藏关卡也会出现。出现后调成NORMAL难度再打木头人关卡会简单不少。当然，如果装备不错，用上面提到的阿莉莎战术打HARD也是可行的。




Eastern Explorer 银杯

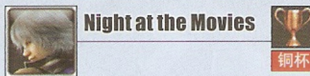
取得条件：打过Scenario Campaign模式的吉光关卡

奖杯说明：吉光关卡也是隐藏关，出现条件是先将过关模式通关，之后选HARD难度的史蒂夫关卡，在游戏一开始打破一个箱子，会出现一个万字党的忍者，把他干掉，过关后就会在左边出现隐藏关卡了。另一种出现方法还是在HARD的史蒂夫关卡多死几次，每死一次就退到地图画面，大概三五次就够了。




Give Your Fists a Rest 铜杯

取得条件：在Scenario Campaign模式使用武器干掉一个敌人




Night at the Movies 铜杯

取得条件：在Scenario Campaign模式解锁任意一段CG影片





Item Connoisseur



取得条件：在Scenario Campaign模式取得一个S级的道具

奖杯说明：S级的道具可以选HARD难度的后期关卡来刷，出现率并不低。装一个增加宝箱出现率的道具，可以事半功倍。在游戏过程中如果弹出了这个奖杯，那就说明刚才拿到的宝箱就是S级道具。



Treasure Amateur



取得条件：在Scenario Campaign模式中开启50个宝箱



Treasure Enthusiast



取得条件：在Scenario Campaign模式中开启100个宝箱



Treasure Master



取得条件：在Scenario Campaign模式中开启200个宝箱

奖杯说明：在宝箱中可以取得所使用角色的换装道具，并具有一定的属性能力，是提升角色在过关模式中基础能力的惟一方法（普通购买的道具不带能力）。通关一次一般可以捡到100个以上的宝箱，玩家装上提高宝箱出现率的道具刷人数比较多的关卡，200个可很快获得。



Enemy Hunting Amateur



取得条件：在Scenario Campaign模式中打倒300个敌人



Enemy Hunting Enthusiast



取得条件：在Scenario Campaign模式中打倒1000个敌人



Enemy Hunting Master



取得条件：在Scenario Campaign模式中打倒2000个敌人

奖杯说明：通关一次的杀敌数一般可在1000人以上，剩余人数在刷其他奖杯的过程中应该可以自然取得。



Playing With Fire



取得条件：在Scenario Campaign模式使用火焰喷射器干掉100个敌人



Heavy Artillery



取得条件：在Scenario Campaign模式使用加特林机关枪干掉100个敌人



Ready for Action



取得条件：在Scenario Campaign模式取得300个回复道具



Brute Force



取得条件：在Scenario Campaign模式使用加特林机关枪干掉100个敌人



Thirsty Fighter



取得条件：在Scenario Campaign模式取得50瓶饮料



Crate Breaker



取得条件：在Scenario Campaign模式打破100个木箱



Alien Hunter



取得条件：在Scenario Campaign模式干掉10个外星人

奖杯说明：外星人在各关卡随机出现，他们会跳来跳去，几秒钟后会逃跑。比较轻松的方法是从远处跑过去，接近外星人时会自动使出无敌冲撞将其撞死。如果通关后还没凑齐10个外星人，可选救朱莉娅的G社研究所关卡，那里会固定出现3个外星人。需要注意的是，外星人要由玩家亲自干掉，被电脑AI打死是不算的。



Scenario Expert



取得条件：完成Scenario Campaign模式的所有关卡

奖杯说明：除了刚才说到的几个隐藏关卡，还有一个袋鼠的隐藏关，这一关不需要选HARD难度，出现条件是在克里斯蒂的关卡中，见到左侧有回复道具的分支时走右边，这样一来，在接近终点的位置可以看到一只袋鼠，干掉它之后再照常过关，就会出现隐藏关卡了。



King of the Hill



取得条件：在Scenario Campaign模式把10个敌人打出界

奖杯说明：部分关卡是有边界设定的，把敌人打出边界（比如打下水、打下悬崖）可造成即死，对玩家也是一样的，把10个以上的敌人打出去就行了，同时自己也要注意别掉出场。



A Friend in Need



取得条件：在Scenario Campaign模式拯救同伴3次

奖杯说明：同伴被敌人打倒后，可以跑到同伴身边连按×键将其救起，同伴会回复少量体力，但每一关只能救一次，累计3次即可。



Combo Amateur



取得条件：在Scenario Campaign模式达成10连锁



Combo Enthusiast



取得条件：在Scenario Campaign模式达成30连锁



Combo Master



取得条件：在Scenario Campaign模式达成50连锁

奖杯说明：所谓连锁并不是连击，而是指连续打倒敌人。连锁的有效时间还比较长，而且打破木箱也可以增加连锁数，在一时没有敌人的情况下，用打木箱的方法可以保持连锁暂不中断。早期比较容易达成50连的关卡是熊的关卡，那关棍子很多，一棍杀一熊，要中断都很难。



Upgraded Assistant



取得条件：让阿莉莎的AI升到最高级

奖杯说明：在过关模式中完成一定数量的关卡，阿莉莎的AI等级就会上升，只有完成所有的关卡，才能升到最高的10级，也就是说可以和Scenario Expert奖杯同时取得。



What's So Special About It?



取得条件：在Scenario Campaign模式取得特殊的旗子

奖杯说明：游戏中有一种7650分的点阵旗子，取得后会发出有趣的怀旧音效，通关过程中会多次出现，随便拿一面旗子就行了。



No Key For Me



取得条件：不使用启动钥匙突破G社大楼关卡

奖杯说明：这个金杯在知道方法的情况下简直像白送的一样，只要在打安娜的关卡时不使用大机器人NANCY-MI847J就行了。



Learning is Fun



取得条件：完成Scenario Campaign模式的教学关卡



Moving On Up



取得条件：在Online模式赢得一场Ranked Match的胜利



No Pressure



取得条件：在Online模式赢得一场Player Match的胜利



Fighting Amateur



取得条件：在Online模式打3场比赛



Fighting Enthusiast



取得条件：在Online模式打10场比赛



Fighting Master



取得条件：在Online模式打30场比赛

奖杯说明：《铁拳6》之所以是奖杯神作，与它的在线奖杯数量少、难度低不无关系。30场网战正常来说两三个小时就能完成，两种模式各赢一局的标准低得可以。因为《铁拳6》的网战延迟比较明显，所以比的不是水平，而是对网战专用赖招的掌握程度，一般来说下段和中段相结合的招式都是网战神技，比如一八的斜上RK RK RK RK就很受网战参与者的"欢

迎”。在对手防御发愣的时候，也可以用投技，因为在延迟环境下，对手想拆也不一定能拆掉。只要两个模式各赢一局，再混够30局，我们就不必再忍受大部分时间都很糟糕的网速了。




Arcade Addict 铜杯

取得条件：Offline中的街机模式通关一次

奖杯说明：可以调简单难度和一局制来打。街机模式的最终BOSS对于没怎么玩过《铁拳》的玩家来说还是有一定难度的，他的招式攻击力高，判定大，防御没有硬直，投技对他无效，要在破招（COUNTER）状态下才能对BOSS造成伤害或打浮空。其实在熟悉BOSS的招式之后，用连技威力比较大的角色打，还是有很大胜算的，多用些速度快的连技起始技，拼几率把BOSS打浮空的，之后就连技伺候。同时也要注意防御，BOSS倒地后突然消失从天而降的招式还是比较阴险的。




Team Toppler 铜杯

取得条件：Offline中的组队模式打过三组对手

奖杯说明：选一对一，打倒三个对手就能获得这个奖杯。




Survival of the Fittest 铜杯

取得条件：Offline中的生存模式胜10场

奖杯说明：前10个对手的AI不高，不怎么防御，仅用一些威力比较大的单发技也能轻松获胜。




Practice Makes Perfect 铜杯

取得条件：Offline中的生存模式累计打出1000点伤害

奖杯说明：在练习模式里随便打一会儿就能开启这个奖杯。




Gallery Completionist 金杯

取得条件：剧场模式全要素获得

奖杯说明：这个奖杯其实应该算在过关模式账上，因为大部分剧场模式的要素都要在过关模式打出来。过关模式开启角色后，可以去地图中间的斗技场打出角色的剧情原画和结局CG，38个角色全部通一遍斗技场，这个金杯就拿到手了。斗技场只有4关，同样可以调一局和简单难度，顺利的话，两三分钟就能打通一个角色。注意熊和熊猫是分开算两个角色的。




Ghost Vanquisher 铜杯

取得条件：打败30个GHOST对手

奖杯说明：GHOST是指有段位、有ID的电脑对手，在打街机模式和GHOST模式时都会碰到，在挑战最后一个奖杯的过程中，一般可以自然取得。




Love That Money 铜杯

取得条件：所持金达到500万

奖杯说明：500万在游戏中根本不算什么，打过关模式的过程中就能自然取得。




Machine Crusher 银杯

取得条件：打倒NANCY-MI847J

奖杯说明：大机器人NANCY-MI847J在街机模式中做为BONUS关卡出现，性质类似《街霸》里头的拆汽车。大机器人的体力特别多，用防御不能技也打不了它多少血，所以推荐用一些速度快、连段多的招式打它，效率会比较高。另外，就是要熟悉BOSS的攻击方式，它的每一招都有起始动作，一击必杀的激光和在地上划个洞让玩家掉下去的猥琐招式起始动作更长，多用侧移可以化解机器人不少的大招。由于不能接关，失败的话只能把街机模式的前几关再打一次，用2P乱入的方法可以节省一些时间，但不能被一击必杀的招命中。这个奖杯可能需要玩家多试几次，解决了大机器人，就算是拿到小半个白金了。

文 LittleBigBaby 编 胜负师 美编 忽悠悠

哈利波特与白金杯 魔幻冒险的新体验

《哈利波特与混血王子》在今夏上映后，取得了票房与影评的双丰收，牢牢掌握游戏版权的EA适时推出了电影的游戏版，而且是PS3、PS2、PSP、XBOX360、WII、NDS、PC全平台推出，好像生怕任何一个哈利波特粉丝会错过该作的游戏版。虽然历来哈利波特游戏版的评价都不高，但这次EA凭借次世代主机的强大机能，为我们带来了一个真实的霍格沃茨魔法学校，调制魔法药水、魔法对战、魁地奇比赛等小游戏的设计让玩家好好体验了一把哈利波特和他朋友们在学校中的生活乐趣。本作并不能算奖杯神作，但好在本作的奖杯全部为单机取得，而且只需通关一遍，所以不论你是哈利波特粉丝还是奖杯饭，都可以尝试一下本作，游戏中的哈利波特世界会给你带来与电影不一样的体验。

哈利波特与混血王子	EA	动作冒险
PS3 Harry Potter and the Half-Blood Prince		美版
2009年6月30日	1人	59.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

奖杯总数	44	铜杯	32	银杯	7	金杯	4	白金	1	奖杯难度	C

魔法课程表

本作的奖杯设置主要分为：剧情类奖杯、收集类奖杯、俱乐部挑战类奖杯。剧情类奖杯不多说了，只要游戏通关就能全部入手。收集类奖杯，游戏中总共有150个徽章需要玩家收集，其中又分为三种类型：1. 收集型（115个）：散落在学校各个角落的徽章，有些徽章需要学会相应魔法后才能获得。建议玩家每解锁一个新区域后，就去仔细地找一遍，把目前还不能获得的徽章都记录下来。特别需要说明的是某些徽章是挂在走廊里收起的旗帜上，玩家需要从走廊的一头，依次拍打已放下来的旗帜，收起的旗帜就会放下来了。2. 狮子雕像型（10个）：需要帮助狮子雕像旁边的人完成相应任务才能获得该徽章。3. 迷你徽章型（25个）：在学院每个地方都有许多发光的物体，这些就是迷你徽章，当收集到一定数量后就会获得一个徽章。俱乐部挑战类奖杯建议在游戏通关后再去一一取得，惟一有难度的是魁地奇比赛的全五星评价，需要反复练习。本作白金不难，稍加努力就一定能获得！




Platinum Trophy 白金

取得条件：取得其他所有奖杯



Grime Buster



取得条件：剧情奖杯，游戏一开始根据操作提示把3个魔法罐子全扔进湖里后获得



Used the Pensieve



取得条件：剧情奖杯，第一次去邓布利多办公室后获得



Quidditch Captain



取得条件：剧情奖杯，完成魁地奇练习后获得



Great Party



取得条件：剧情奖杯，完成圣诞夜剧情后获得



The Burrow Defender



取得条件：剧情奖杯，游戏后期击败贝拉特里克斯和狼人格雷伯克后获得



Good Deed



取得条件：剧情奖杯，第二次去邓布利多办公室路上，会遇到一个女生求助帮忙拿回她被偷的书，完成魔法战后获得



Great Mate



取得条件：剧情奖杯，帮助罗恩躲过拉文德后获得



Hidden the Book



取得条件：剧情奖杯，与德拉科在浴室魔法战后剧情获得



Mystery Solved



取得条件：剧情奖杯，与斯拉格霍恩教授一起完成海格小屋的剧情后获得



Quidditch Champion



取得条件：剧情奖杯，获得魁地奇大赛冠军



Escaped the Cave



取得条件：剧情奖杯，游戏后期与邓布利多来到洞穴，击退从水底出现的水怪后获得



Portrait Novice



取得条件：剧情奖杯，第一次对着油画肖像说出暗语后获得



Portrait Pro



取得条件：剧情奖杯，对着所有油画肖像说出暗语后获得



Adventure Completed



取得条件：剧情奖杯，游戏通关后获得



Crest Collector 1



取得条件：收集3个徽章



Crest Collector 2



取得条件：收集8个徽章



Crest Collector 3



取得条件：收集14个徽章



Crest Collector 4



取得条件：收集21个徽章



Crest Collector 5



取得条件：收集29个徽章



Crest Collector 6



取得条件：收集38个徽章



Crest Collector 7



取得条件：收集48个徽章



Crest Collector 8



取得条件：收集59个徽章



Crest Collector 9



取得条件：收集71个徽章



Crest Collector 10



取得条件：收集84个徽章



Crest Collector 11



取得条件：收集98个徽章



Crest Collector 12



取得条件：收集113个徽章



Crest Collector 13



取得条件：收集129个徽章



Crest Collector 14



取得条件：收集150个徽章



Potions Beginner's Luck Badge



取得条件：剧情奖杯，完成第一个Potion课程后获得



Speedy Brewer Badge



取得条件：35秒内完成一个Potion，建议玩家去做Wit-Sharpening Potion，非常简单



Potions Club Star



取得条件：任意3个potion获得五星评价



Potions Club Veteran



取得条件：所有potion均完成一遍



Master Potioneer Badge



取得条件：所有potion均获得五星评价

奖杯说明：只要注意搅拌、倒入、加热药水的动作持续时间，并适当考虑一点结束动作的提前量，中途不要出错，要获得五星评价并不难。

以下列出所有potion获得五星评价的分数：

01. Volubilis Potion — 1830
02. Shrinking Solution — 1738
03. Wit-Sharpening Potion — 1066
04. Cure For Boils — 1636
05. Draught Of Living Death — 2195
06. Girding Potion — 2233
07. Antidote To Common Poisons — 2908
08. Draught of Peace — 2291
09. Oculus Potion — 1843
10. Wizard Wheezes: Love Potion — 2860
11. Polyjuice Potion — 2163
12. Elixir To Induce Euphoria — 2193
13. Love Potion Antidote — 2629
14. Fertilizer — 3230
15. Stamina Game — 3550
16. Wiggenweld Potion — 3053





Dueling Beginner



取得条件：剧情奖杯，加入Gryffindor Dueling Club魔法俱乐部后，与罗恩完成一个魔法战即可后获得



Reflex Badge



取得条件：无伤完成一场魔法战

奖杯说明：选择Gryffindor Dueling Club的第一场魔法战，多注意移动，很轻松获得，也可以等游戏后期学会各种强力魔法再来取得。



Dueling Champion



取得条件：完成4个魔法俱乐部的所有挑战



Dueling Veteran



取得条件：十场魔法战获五星评价

奖杯说明：按照正常的打法根本无法获得五星评价。首先要在游戏中学会悬挂术（左右摇杆同时往左推），然后在每场魔法战的第一回合中，只使用悬挂术攻击敌人，由于悬挂术本身攻击力较低，所以要把对手活活屈死需要废一点时间，但这样必定可以每场魔法战都获得五星评价。以下列出所有魔法战获得五星评价的分数：

01. Gryffindor Junior Duel — 1547
02. Gryffindor Senior Duel 1 — 2003
03. Gryffindor Senior Duel 2 — 1656
04. Gryffindor Champion Duel — 1771

INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

05. Hufflepuff Junior Duel — 1502
06. Hufflepuff Senior Duel 1 — 2597
07. Hufflepuff Senior Duel 2 — 2381
08. Hufflepuff Champion Duel — 2311
09. Ravenclaw Junior Duel — 2025
10. Ravenclaw Senior Duel 1 — 2825
11. Ravenclaw Senior Duel 2 — 2851
12. Ravenclaw Champion Duel — 2726
13. Slytherin Junior Duel — 2347
14. Slytherin Senior Duel 1 — 2643
15. Slytherin Senior Duel 2 — 2024
16. Slytherin Champion Duel — 2866


Master Duelist Badge

金杯

取得条件：完成4个魔法俱乐部的最终战斗


Quidditch Beginner

铜杯

取得条件：剧情奖杯，与金尼完成第一个魁地奇练习后获得


Precision Flyer Badge

铜杯

取得条件：在任意一场魁地奇练习或比赛中，穿过所有星星

奖杯说明：多多练习，熟悉所有星星的位置后很简单，此奖杯可以和Combo Flyer Badge奖杯一起获得。


Combo Flyer Badge

铜杯

取得条件：在任意一场魁地奇练习或比赛中，连续穿过20个星星。


Keen Flyer Badge

铜杯

取得条件：完成所有魁地奇训练和比赛


Master Of Flying

金杯

取得条件：所有魁地奇比赛均获得五星评价

奖杯说明：要获得五星评价关键是连续穿越星星的次数、以及完美穿越星星的次数（从星星正中穿越）。玩家要熟记每一个星星出现的位置，不要错过，并且尽可能从星星正中穿越。此奖杯没有捷径，只有多多练习。以下列出所有魁地奇比赛获得五星评价的分数：

1. Gryffindor Tryouts — 8640
2. Slytherin Match Practice — 9700
3. Gryffindor Practice — 8260
4. Hufflepuff Match Practice — 10710.
5. Ravenclaw Match Practice — 8900

以下三场比赛要在游戏菜单中选择 Quidditch 才能开始

6. Quidditch vs Slytherin — 11380
7. Quidditch vs Hufflepuff — 8310
8. Quidditch vs Ravenclaw — 11920

文 3.2 编 胜负师 美编 忽悠悠

ZOMBIE APOCALYPSE

丧尸题材游戏老树新花 互帮互助奖杯轻松拿下

僵尸题材的游戏最近很受欢迎，各大游戏厂商都纷纷盯住这块肥硕的市场，Konami 适时地在 PSN 上推出了这款具有右摇杆射击、多人联机等当下热门元素的游戏，受到广大玩家的追捧。游戏奖杯不难，有人帮忙得话可以用"神作"来形容。奖杯中只有一个需要在线完成，其余单机能全部拿完，但是要体验游戏的真正乐趣还是约上几个好友一起上吧。此款游戏网络模式明显还不够成熟，在搜索房间时比较容易死机，朋友间联机还是以邀请与参加为好，可以最大程度避免死机。

丧尸天启	Konami	射击
PS3 Zombie Apocalypse		美版
2009年3月24日	1～4人	9.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

奖杯总数	11	铜杯	7	银杯	4	金杯	1	白金	0	奖杯难度	C


Environmental Awareness

铜杯

取得条件：利用游戏中的场景要素杀死一个丧尸

奖杯说明：游戏中共有7个地图，每个地图中都有能杀死丧尸的场景要素，把丧尸引到那附近就行了。


Gas Powered

铜杯

取得条件：只使用电锯完成游戏中的任何一天（关）

奖杯说明：游戏中有专门的电锯关，最早出现的电锯关是第14天。


Gun Shop

铜杯

取得条件：使用每种武器至少杀死一个丧尸

奖杯说明：随着游戏天数的增多，玩家会获得各种各样的武器，每种武器杀一人即可，不必刻意去获得。


More the Merrier

铜杯

取得条件：同时杀死10个丧尸

奖杯说明：等丧尸出现的比较多了，扔个小熊炸弹，丧尸们会集体围过去，杀死10个轻而易举。


Socialite

铜杯

取得条件：参加或建立一场多人游戏

奖杯说明：开始多人游戏后就会获得。


Tour of the City

铜杯

取得条件：在一次游戏中玩过所有地图

奖杯说明：只要玩游戏的1—7天即可获得，注意要连续玩，中途不能退出。


Can't Touch This

铜杯

取得条件：达到100X分数加成

奖杯说明：通过连续不断杀死丧尸获得分数加成，期间不能死亡，笔者推荐在游戏通关解锁了全武器模式后，去玩游戏的第27天，这一关只有普通近身攻击的丧尸，一击必死的胖子丧尸数量也不多，使用机枪达成100X非常简单，注意被丧尸抱住的话快速晃动手柄挣脱开就行了。


Friends in Low Places

银杯

取得条件：在一次游戏中拯救25名幸存者

奖杯说明：每一关大都有2名幸存者，看见幸存者了要立刻跑过去保护她，坚持几秒钟会有直升机来救援，玩家可以往其他地方扔一个小熊炸弹吸引丧尸注意，这样就可安心等待直升机救援，幸存者被救后会留下一个小熊炸弹。注意必须在一次游戏中拯救25名幸存者，中途不能退出。


Interior Decorator

银杯

取得条件：利用游戏中的场景杀死25名丧尸


A Week to Live

银杯

取得条件：在一次游戏中连续七天不死

奖杯说明：笔者推荐在游戏通关解锁了全武器模式后，去玩游戏的第1—7天，使用机枪完成七天不死，非常简单。


Hotter than Hell

银杯

取得条件：完成7 Days of Hell的最后一天

奖杯说明：游戏通关后会解锁7 Days of Hell这个模式，这个模式只有七天，但每一天丧尸的数量多的惊人，一个人打非常累，推荐多人联机完成这个模式。还有种懒人方法就是找解锁并完成此模式的玩家带你直接打第七天，这样同样可以获得此奖杯，省去了不少时间和精力。


Anniversary of the Dead

金杯

取得条件：完成第55天，也就是游戏通关

奖杯说明：此奖杯同样可以通过懒人方法找已经通关的玩家直接带你打第55天，即可解锁。



文 LittleBigBaby 编 胜负师 美编 忽悠悠



《麻将传说 远古的智慧》登陆PSN卖场已有段时间了，作为连连看类型的休闲游戏，工作之余拿来玩玩还是非常不错的。游戏支持网络对战，但最初只能用手柄进行操纵，手感大打折扣，好在游戏进行了一次重大更新，支持了鼠标操作、自定义音乐播放，使得游戏投入感大增。游戏中既有传统的过关关卡，又有类似于祖玛的运动模式，更有地狱般的无限关卡等待玩家的挑战。本作算上Animal Pack总共21个奖杯，没有金杯的设定有些可惜，但好在游戏大部分奖杯比较简单，轻松的游戏过程中便可以拿下好几个。至于游戏中最难的奖杯，建议叫上家人好友一起来找，人多力量大嘛！游戏中的联机奖杯也建议找好友一起，现在玩本作网络模式的人已经不多了。

在休闲中考验智慧 用智慧去赢得奖杯

麻将传说 远古的智慧	TikGames	益智
PS3 Mahjong Tales: Ancient Wisdom		美版
2009年1月8日	1~2人	9.99美元
对应鼠标		对应玩家年龄：全年龄

奖杯总数	铜杯	银杯	金杯	白金	奖杯难度
21	16	5	0	0	B

 **Infinity and Beyond**  银杯

取得条件：在Infinity模式中完成100个不同关卡

奖杯说明：非常考验耐性与毅力的奖杯，耗时巨大。只有Play Layouts中的默认关卡才算，自制关卡及追加的动物包都不计算在这100个关卡内，默认关卡右下角会有一个透明笑脸，完成后笑脸会变成银色。

 **Matchmaker**  银杯

取得条件：消去2000张牌

奖杯说明：不必刻意去获得的奖杯，随着游戏时间的增加自然会得到。

 **Who's The Master?**  银杯

取得条件：获得Sage、Dragon Slayer和Can't Get Enough这三个奖杯

 **Who Needs Sleep?**  银杯

取得条件：不死一命完成Motion模式

奖杯说明：运动模式一共有45关，熟练运用各种辅助道具，完成此模式的难度并不大，如果不小心死亡了，直接按PS键退出游戏，这样是不会记录死亡次数的。笔者建议此奖杯和I Don't Need No Stinking Power-Ups奖杯一起拿，这样只要完成一遍Motion模式就行了。

 **Can't Get Enough**  铜杯

取得条件：在Infinity模式中完成25个不同关卡

奖杯说明：完成要求同Infinity and Beyond奖杯。

 **Come Out and Play**  铜杯

取得条件：完成50次网络对战

奖杯说明：本作的网络服务器并不好，容易断线，建议自创一个只有2张牌的关卡，然后邀请好友进行联机，速战速决，顺便可以把其他联机奖杯也拿了。

 **Didn't Buy a Clue**  铜杯

取得条件：在Ancient Tales模式中不使用提示（方块键）完成一个传说故事

 **Dragon Slayer**  铜杯

取得条件：完成Motion模式所有关卡

 **I Don't Need No Stinking Power-Ups**  铜杯

取得条件：不使用"炸弹"、"大炮"、"冰冻"、"狂数字"四种道具完成Motion模式

奖杯说明：本作最难的一个奖杯，建议使用鼠标进行挑战。由于限制使用了四种最为有用的道具，使得完成此模式的难度成倍提升，不过其余几种道具还是可以使用的。如果在通关过程中不小心点到了限制道具，直接按"PS"退出游戏，不要等过关了再退，游戏是自动保存的。另外本作的存档是可以复制的，建议玩家过个四五关就备份一下存档，安全第一！

 **Quick on the Draw**  铜杯

取得条件：连续5次快速消牌

奖杯说明：手要快！首先观察牌面，在有5对距离较近的可消牌时进行尝试，以尽可能快的速度消去这5对牌，没有成功的话可以使用返回（圆圈键）回到消牌之前再进行尝试，普通消牌是10分，快速消牌是20分。

 **Sage**  铜杯

取得条件：在Ancient Tales模式中完成所有传说故事

 **Score!**  铜杯

取得条件：在Ancient Tales模式中过关时剩余牌的分数超过2500分

奖杯说明：Ancient Tales模式中消去2块金牌就算过关，玩家要尽可能在少消牌的前提下过关，剩余的牌越多，分数越高。

 **Speed Reader**  铜杯

取得条件：在Ancient Tales模式中2分钟内过一关

 **The Duelist**  铜杯

取得条件：网络对战获得5连胜

 **The Gunslinger**  铜杯

取得条件：网络对战获得25连胜

 **Why Stop With Just One?**  铜杯

取得条件：在Ancient Tales模式中完成一个传说故事

Animal Pack追加包奖杯

 **Beastmaster**  铜杯

取得条件：在Infinity模式中完成所有动物关卡

 **Be The Best, Mahjong The Rest**  银杯

取得条件：得到Who Is The Master及Beastmaster这两个奖杯

 **Mason Apprentice**  铜杯

取得条件：创建5个自制关卡，并且每个关卡不少于10张牌

奖杯说明：直接创建100张牌以上的关卡，就可以连Mason Master的份一起做了，创建关卡后要保存好才算一个。

 **Mason Master**  铜杯

取得条件：创建10个自制关卡，并且每个关卡不少于100张牌

 **Got Layout?!**  铜杯

取得条件：用自创关卡网络对战10次





文 胜负师 美编 忽悠悠

在实际玩到《冰河世纪 恐龙的黎明》时，我没想到这款游戏还挺有意思的，为这样一款轻松有趣的游戏花上七八个小时，再拿上一个白金奖杯，并不会像玩《终结者》时那样期待游戏快点儿结束。在游戏中，我们可以看到《瑞奇与叮当》、《索尼克》、《马里奥》、《大金刚》、《波斯王子》、《沙罗曼蛇》、《铁甲飞龙》等经典游戏的影子，可以说，这是一款风格比较复古的平台动作游戏，对于老玩家来说玩起来应该会比较尽兴。从奖杯分布来看，游戏中没有条件特别的奖杯，通关一次，注意一下并不复杂的收集要素，再按要求完成挑战模式就 OK 了。本奖杯攻略会对各关卡和挑战的要点进行提示，相信看过之后，这奖杯必然可以十拿十稳。

当冰河世纪遇上恐龙时代 奖杯好拿的传统游戏集合

冰河世纪 恐龙的黎明	D3/Vicious Cycle	平台动作
PS3 Ice Age: Dawn of the Dinosaurs		美版
2009年4月7日	1人	59.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：13岁以上

奖杯总数	铜杯	银杯	金杯	白金	奖杯难度
42	20	19	2	1	D



Platinum Trophy



取得条件：取得除此之外的所有奖杯



Cyan Crystal Collector



取得条件：收集全部16块青色水晶



Purple Crystal Collector



取得条件：收集全部16块紫色水晶



Amber Crystal Collector



取得条件：收集全部16块琥珀色水晶



Red Crystal Collector



取得条件：收集全部16块红色水晶



Blue Crystal Collector



取得条件：收集全部16块蓝色水晶



Dedicated Collector



取得条件：收集到游戏中所有的水晶

奖杯说明：水晶是这款游戏中惟一与奖杯有关的收集要素，这也是我所见过的最简单的收集要素之一。水晶一共有90块，听着好像挺多，但实际上每关只有3块水晶需要收集，19关也就是57块，其他的全是随流程购买获得的。而且水晶的个头巨大，在画面中想看不到都难。万一有遗漏，也可以用选关方式再找一次，水晶收集中没有任何难点。



The Early Bird



取得条件：完成故事模式第一卡



Baby Proofer



取得条件：完成第二关

奖杯说明：这一关一开始的动作解谜是这样的，举起地上的树叶，扔在附近的5个石堆上；拿着火把进入冰洞，融化5根冰柱；用泥把团扔5个闪光的石棱。最后部分要背靠石板进行攻击，引诱敌人冲过来把几块石板分别撞碎即可。



Pursuit



取得条件：完成第三关

奖杯说明：挺爽快的竞速型关卡，目的是追上猎物。在赛道里跑的其他动物均属于障碍物，小心别被它们卡住。遇冰面用L1或R1来防止打滑，遇水塘就跳过，可防止被动减速。两分钟的时限足够了，不习惯操作可多试几次。



Egg Hunt



取得条件：完成第四关

奖杯说明：这一关的关键在于火把，一直要举着火把前进，不要掉进水里，不然火把灭了就要再去附近的火堆点上。遇到分支优先走分支，有两块水晶就在分支的尽头。



Egbert, Shelly and Yoko



取得条件：完成第五关

奖杯说明："滚蛋"关卡比较有意思，但也有一定的难度，需要提前对惯性加以控制，小心落下悬崖或水中，那可是即死的。从在喷泉顶起的冰块上移动时要注意，高低差过高时落下也会即死。遇到踩着石球的鸟时，要设法把它撞下悬崖，才能继续前进。



Escape!



取得条件：完成第六关

奖杯说明：这一关的设计有点类似《索尼克》，是向画面外侧奔跑的强制卷轴关卡，后面会有恐龙追上来。其他奔逃的动物全是障碍物，撞上会减一格体力。保持在画面中间移动相对有利，恐龙追咬时就用侧闪回避，遇障碍物时，适时跳跃也很管用。



A Nutty Rival



取得条件：完成第七关

奖杯说明：有趣的松鼠关卡，是传统的2D《马里奥》风格，松鼠可以用拳脚攻击，也可以跳起踩死敌人，跳踩的判定比较大。几个分支是用来拿水晶的，水晶的个头对于松鼠来说真是巨大。



Meeting Buck



取得条件：完成第八关

奖杯说明：从这一关开始，主角变成了《冰河世界3》中那位独眼的新角色，他在游戏中占了大半的戏分，动作敏捷，武器丰富，这一关主要是展示了他的鞭子，在树藤上移动类似于《瑞奇与叮当》里的磁力靴，可以让整个画面翻转，而快速滑行的部分也和瑞奇很像，需要左右回避障碍，并在不同的滑道间翻跳。本关可以取得步枪和手榴弹两种武器，但一般的战斗中只用鞭子就行了。



Keen Gardener



取得条件：完成第九关

奖杯说明：这一关会用到蹬墙跳和壁走，说实在的，有点儿像"波斯猴子"。取得水枪后对着枯叶喷水可形成新的平台，也可去除横杆上的杂草。遇马蜂窝时，就把水枪之外的武器都往上招呼，注意清除四周的马蜂。特殊的发光点可以按△键进行摆荡，注意滑行时出现的摆荡点比较突然。



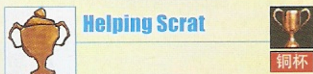
Rescue Operation



取得条件：完成第十关

奖杯说明：这是一个BOSS关卡，要

对付一颗巨大的食人花。四周有弹药和体力补充，所以和BOSS在中远距离慢慢耗就行了。中后期要先攻击BOSS的外壳，出现提示之后把BOSS的皮一块块剥掉，再把触手一一打掉，最后在身上淋上花蜜，让全身变为紫色，由耷拉下来的一条触手冲向BOSS的核心就能把它消灭，但速度一定要快，那条触手隔一段时间会反击。




Helping Scrat

铜杯

取得条件：完成第十一关

奖杯说明：第二个松鼠关卡，而且那只对松鼠频频放电的母飞鼠也会登场，玩家会交替操作二鼠来过关。第一次遇到飞鼠时要倒挂在树枝上往左上方爬，而不是往前移动。




Always Follow the Rules!

铜杯

取得条件：完成第十二关

奖杯说明：一开始要先把一条大个的食草龙拉翻在地，之后骑在它身上，按住□键移动可以撞破有裂纹的石块，这样就能出现新的道路。在毒气区域往上走，发现没有路时，注意此处有一个飞荡点。解决喷毒气的植物之后取得新武器火箭筒。打BOSS时可在锁定状态按□键侧向回避BOSS的撞击之后，集中攻击其背部。打败BOSS之后，骑龙撞破附近的石块，可以取得一块水晶，不要遗漏了。

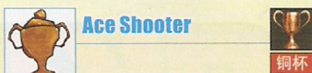



Protect the Babies

铜杯

取得条件：完成第十三关

奖杯说明：一个纯定点射击关卡，要阻止敌人近接。弹药是无限的，大可连按圈键，准星判定比较大，比较容易命中敌人。而且关卡中也有体力补充，因此一些小失误不会致命。要特别注意的是一定要干掉三只大型恐龙，它们身上各有一块水晶。另外，这一个是赚钱最快的关卡，钱不足时可以多打上两遍。




Ace Shooter

铜杯

取得条件：完成第十四关

奖杯说明：这怀旧的横版射击关卡，双发交叉弹可强化前方火力，前后弹可向前后两个方向射击，火鸟是强大无比的连发追踪导弹，几种强化道具都挺厉害，让这个射击关卡爽快有余，难度不足。




Pterosaur Troubles

铜杯

取得条件：完成第十五关

奖杯说明：这关又变成《铁甲飞龙》风格的强制卷轴射击游戏了。因为射击可以按住连发，所以比较省力，除了打蜂巢穴那里略有难度，其他地方都很轻松。最后阶段，要钻10个烟圈，消灭10朵食人花和25只翼龙，完成目标数量之后便可过关。




Pterosaur Troubles

铜杯

取得条件：完成第十六关

奖杯说明：这又是一个奔逃关卡，地面的裂口数量要多于第六关，可能需要多打几次，稍稍背一下版吧。

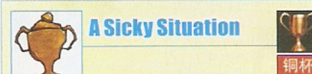



In Love

铜杯

取得条件：完成第十七关

奖杯说明：最后一个松鼠关卡，没有什么特别之处，还是松鼠和飞鼠交替前进。飞鼠踩着泡泡前进的部分稍稍注意一下，可放慢一点速度。



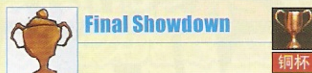

A Sicky Situation

铜杯

取得条件：完成第十八关

奖杯说明：这一关的流程较长，中BOSS战也有两场，但已经没有什么新的注意点了，平台跳跃部分相对比较多，有一些平台踩上去会慢慢下沉，看清道路往前移动即可。最后是一段踩球关卡，遇到逆风时要利用枯树阻止自己往后退。终点前由一个个平台往下方移动的场所不要操之过急，高底差太大时会直接摔死。






Final Showdown

铜杯

取得条件：完成第十九关

奖杯说明：最终BOSS战只要重复移动一段→用火箭炮打石壁上的花→场景崩塌出现新道路→再移动→再用火箭炮打花……的步骤就可以完成，火箭炮每个阶段都有补给点，打花时要注意最终BOSS会探头阻止玩家，此时退后一点等它把头缩回去就行了。




A Chilled Breeze

银杯

取得条件：完成冰河世纪的关卡

奖杯说明：完成第七关后即可获得该奖杯。




Escaping From the Unknown

银杯

取得条件：完成冰层下的所有关卡

奖杯说明：完成第十九关后即可获得该奖杯。




Going Home

金杯

取得条件：游戏通关




The Development Team

铜杯

取得条件：看过制作人员名单

奖杯说明：不必看完，跳过也能获得。

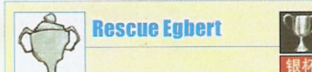



Diego's Challenge

银杯

取得条件：45秒内完成挑战The Pursuit

奖杯说明：这个挑战与故事模式第三关的追猎物相同，参考其注意点，尽量走最短线路，会影响速度的道具不要去加，45秒的时间应该足够了。




Rescue Egbert

银杯

取得条件：40秒内完成挑战Egg Roll Challenge 1

奖杯说明：这个挑战就是第五关滚蛋关卡的第一部分，也是所有挑战中难度最大的一个。40秒的时间非常紧，几乎不能有明显的失误，路线安排也要挑最近的，比如终点前就要从两根木头上滚上去，这样就不用绕远路了。注意，挑战模式的所有关卡必须一命通过，中途死亡是没有成绩的。



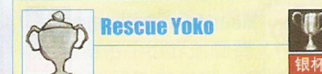


Rescue Shelly

银杯

取得条件：1分15秒内完成挑战Egg Roll Challenge 2

奖杯说明：第五关滚蛋关卡的第二部分，奖杯所要求的时间没那么紧迫，所以比上一个挑战要简单一些。需要注意的是几冰面的摩擦力小，容易打滑，要提前减速。踩石球的傻鸟只要站在悬崖左侧的边缘引诱，它会自己摔下去，不必和它对撞。




Rescue Yoko

银杯

取得条件：1分45秒内完成挑战Egg Roll Challenge 3

奖杯说明：第五关滚蛋关卡的第三部分，背版之后最可能浪费时间的部分是对付踩石球的傻鸟时，如果每次都能引诱它们自己摔下悬崖，那问题就不大。至于在浮冰上移动时最好保持一定的速度，以免浮冰翘起来导致失控。1分45秒的时限还比较充裕，不要在最后阶段出现落水的低级失误。




Scrat's Time Challenge 1

银杯

取得条件：1分钟内完成挑战Nuts about Scrat

奖杯说明：与故事模式第七关相同，也就是第一个松鼠关卡。一分钟的时限还是比较紧的，基本上不能有什么明显的停顿，总的来说还是需要背版熟悉场景，如果不小心走了原先拿水晶的那些分支路线，那时间肯定就不够用了。




Scrat's Time Challenge 2

银杯

取得条件：2分15秒内完成挑战Scrat's Jungle Jive

奖杯说明：相当于第十一关的松鼠关卡，这一关的流程比上一个挑战长了一倍有余，而时间限制方面也随之宽松了不少，打得比较顺的话，可提前10来秒完成挑战，难度自然低于第一个松鼠关卡。



Scrat's Time Challenge 3



取得条件：2分钟内完成挑战Scrat's Tar Pit Trouble

奖杯说明：第三个松鼠关卡的挑战与故事模式第十七关相同，除了飞鼠跳泡泡那里要小心一些，没什么特别的难点。时限也不算太紧，提前10秒完成本关应该不成问题。



Pterodactyl Assault



取得条件：2分50秒之内完成挑战Saving Sid

奖杯说明：第十五关射击关卡的最后部分，按照先钻10个烟圈，再消灭10朵食人花，最后打25只翼龙的顺序来打，可有效节约时间，当然，在钻圈过程中，视线中有食人花或翼龙时也可以顺便打掉。一般来说，提前15秒完成任务是肯定可以达成的。



Momma's Challenge



取得条件：在挑战Run Sid Run!中取得350分以上

奖杯说明：第六关的奔逃关卡，取分就是加一路上的水果，取得350分的标准并不高，可以漏不少水果，一般只要不中途死亡就能完成。



Quiet Time



取得条件：在挑战Noisy Nightlife中取得700分以上

奖杯说明：第十三关的定点射击关卡，700分的标准很低，只要能干掉三只大型恐龙，那得1000分也不稀奇，这个挑战完成起来也就特别轻松了。



Dino Fighter Pilot



取得条件：在挑战Flight of the Pterodactyl中取得700分以上

奖杯说明：第十四关的横版射击关卡，敌人一个不漏可以得800多分，所以700分的奖杯要求并不高。



Rudy's Challenge



取得条件：在挑战Rudy's Revenge中取得450分以上

奖杯说明：第十六关的奔逃关卡，同样的，就算漏过一些水果，依然可以拿450分以上，因此难度不大，只要确保中途不死即可。

文 3.2 编 胜负师 美编 忽悠悠

2K SPORTS NBA 2K10 DRAFT COMBINE

扮演新秀，在NBA赛场上拼搏 试水之作，获取奖杯异常轻松

《NBA 2K10 Draft Combine》作为《NBA 2K10》的一个试验性质的DEMO，登陆PSN卖场后，引起了广大篮球游戏迷的高度关注。然而本作一传十，十传百的原因并非仅在于此，更在于它又是一款奖杯神作！对于每人8元的合购价来说也极具吸引力，不管你是奖杯饭还是2K篮球系列的忠实粉丝，都没有理由错过本作。

NBA 2K10 Draft Combine	2K Games	体育
PS3	NBA 2K10 Draft Combine	美版
	2009年9月3日 / 1～4人	4.99美元
	无对应周边	对应玩家年龄：17岁以上

奖杯总数	铜杯	银杯	金杯	白金	奖杯难度
11	7	4	1	0	D

新手上路

本作共有12个奖杯，全部为单机奖杯，1金4银7铜可以算是PSN游戏奖杯的标准配置，要拿全本作的奖杯需要4～5个小时。游戏中要求玩家创造一名球员来参加NBA季前训练营，众多NBA球队会通过球员在训练营中6场比赛的表现来进行选择！本作的存档还能与正式版的《2K10》联动，可以让我们创造的球员出现在《2K10》里，让我们向着状元秀的目标努力吧！





The Legend Begins



取得条件：创造一名球员

奖杯说明：进入游戏的第一件事就是要创造一名球员，从身高、体重、位置、投篮动作等各方面都有非常细致的设定，设定完成后即可获得。



Show Me The Skills



取得条件：为自创球员分配技能点数

奖杯说明：每场比赛结束后，系统会依据球员在比赛中的表现、任务完成情况来给出评分。这些评分会直接转入技能点数，玩家可以通过对技能点数的分配，来增强球员实力。



Game 1



取得条件：完成训练营第1场比赛

奖杯说明：此奖杯只要求玩家完成比赛，与比赛中的评价及分数无关，如果玩家不介意评价为F的话，大可以进入比赛后舒舒服服的上上网，等待比赛结束即可，另外5个完成比赛奖杯要求也是如此。



Game 2



取得条件：完成训练营第2场比赛



Game 3



取得条件：完成训练营第3场比赛



Game 4



取得条件：完成训练营第4场比赛



Game 5



取得条件：完成训练营第5场比赛



Game 6



取得条件：完成训练营第6场比赛



2K10: Let's Do This



取得条件：当玩家完成训练营6场比赛后，把自己的资料上传至2K服务器

奖杯说明：完成6场比赛后，选择UPLOAD AND SAVE即可上传资料。



Practice Makes Perfect



取得条件：完成3个Drills

奖杯说明：游戏中共有7个Drills，完成其中3个即可，非常简单。



Season Preparation



取得条件：赢得5场Scrimmage games

奖杯说明：Scrimmage games直接从第4节开始，玩家只有5分钟时间，要轻松获得胜利，推荐在创造球员时选择中锋，然后在比赛中站好位子，按X让队友把球传给你，然后轻松得分吧。



NBA-Ready



取得条件：赢得25场Scrimmage games



文 雷电 美编 忽悠悠



极限拉力赛最新作气势恢宏！奖杯难度不高游戏过程轻松！



尘土飞扬2	Codemasters		竞速
PS3	DiRT 2		美版
	2008年9月23日	1人	59.99美元
	无对应周边		对应玩家年龄：12岁以上

奖杯总数	48	铜杯	36	银杯	8	金杯	3	白金	1	奖杯难度	C

赛前准备

游戏中各种需要积累数量的奖杯条件都可以在STUFF的TROPHY菜单内查看，会标出你目前达到的数量和目标数量。

游戏的比赛分类要明确，场景、赛事和单场比赛，游戏一共有9个地区的不同风格的场景，100个赛事，和数百个比赛：选择DiRT Tour后，一共有9个场景（随车手等级提升逐渐全部解开）：每个场景分为三个等级，Rookie（新手）、Pro（专业）、All-Star（全明星）；每个等级分为数个赛事，一个标签就代表一个赛事，标签上有类似防伪码标志（图形是整齐排列的"1"，用右摇杆旋转视角可以清晰看出）用的就是已经获得第一的，另外选择标签也可以查看当前赛事的最好成绩（BEST FINISHED）；每个赛事由1个或多个单场比赛组成，一般情况是新手1场，专业2场，全明星3场。

竞速技巧

游戏的白金难度不高，除了"Five Of Your Best"和"Rush Hour"这两个要赢其他玩家的奖杯需要自己有一定的水平之外，单人模式可以靠EASY全部混过去，线上模式只要不停进行游戏，即使每次都最后一名，也早晚都有升到30级的一天。当然，随着游戏的进行，驾驶水平肯定也会提高的，这里提几个要点：尽量使用手动档；熟悉赛道并刹车过弯，适当使用手刹完成小漂移；优先通过赢得各个世界巡回赛（World Tour）获得特有车辆，这样才可以在线上模式中使用这些强劲的车辆，比如铲车Dallenbach就是Trailblazer中最常用的性能优秀的车辆。除此之外，Nissan的Z350也是比较好用的一款车，推荐各位尝试。



Perfect finish!



白金

取得条件：获得所有其他奖杯。

本作共有48个奖杯，奖杯难度并不高，其中8个线上奖杯也没有太苛刻的要求，如果开始就奔着白金奖杯去的话，每场比赛稍稍用心一些，以一直取得第一名的成绩完成所有赛事便可以达到最快的升级速度，并且不会漏掉所有赛事道取得第一名的"You're The Best, Around！"奖杯。线上模式对网速要求不高，持之以恒，用不了多久就可全部完成。

线下奖杯



Rookie Coming Through!



铜杯

取得条件：开始一场DiRT Tour比赛，单人模式必得。



Nailed an Event



铜杯

取得条件：获得一次胜利



Head Over Wheels



铜杯

取得条件：在比赛中让车子翻滚，并且仍旧获胜。

奖杯说明：选最简单模式，开始比赛前将车体损伤调到只有外观损伤（Visual Only），找一条山道赛道，比如Croatia的拉力赛，高速行驶时将一侧轮子开上山壁的斜坡，在空中翻滚一圈后及时调整好车身，不要用闪回跳到翻车之前，继续赶路并获得第一。翻滚后车身控制的稍好，耽误个几秒钟，在简单难度获胜还是很容易的。



Gut It Out!



铜杯

取得条件：不获得单场比赛胜利并赢得整个赛事。

奖杯说明：找一个两条赛道以上的比赛，每次都取得第二名，运气好的话可以获得赛事第一。或者选一个和明星组队的团队赛事（Team Event），明星得第一，你取得后面的名次，赛事最后通过总分取得团队第一名。



Two Cups One Girl



铜杯

取得条件：和同一位女性队友完成两场团队赛事（Team Event）。

奖杯说明：每次选择团队赛事时都选择同一个女明星就好。



Terminated!



铜杯

取得条件：在140mph（225km/h）的时速下将自己的车子撞毁。

奖杯说明：选择Utah的Trailblazer赛事，选择极速高的BMW Z4M Coupe车型，在直道上可以轻松达到140mph，之后以此速度在路边的石头上撞毁车子。



Gnarly!



铜杯

取得条件：在冲过终点时最多两轮着地。

奖杯说明：选择Baja的环形赛道赛，会轻松地四轮腾空过终点。



Dialled In



铜杯

取得条件：使用调整过的赛车赢得一场比赛。

奖杯说明：开始比赛前，在EVENT SETUP菜单将VEHICLE SETUP（车辆调校）选项打开，就可以在比赛开始前调校车辆了。如果不熟悉调车，可以将Ride Height（车身高度）增高1格，这样对车辆性能影响非常小，之后赢得一场比赛即可。



Keep It Clean!



铜杯

取得条件：不撞车取得一次DiRT Tour比赛的胜利。

奖杯说明：选择不同时发车的Rally或Trailblazer赛事，调到简单难度，小心翼翼行驶不撞到其他车辆也不撞到其他任何障碍物，取胜即可。



Gate Crashed!



铜杯

取得条件：在Gatecrasher比赛中撞碎每一个门。

奖杯说明：慢慢行驶撞碎每一个门并完成比赛即可，可以使用闪回。



On The Bubble



铜杯

取得条件：在Last Man Standing模式中的每一轮淘汰倒计时中都保持倒数第二的位置，并在最后取得胜利。

奖杯说明：选择Last Man Standing比赛，紧紧跟在倒数第三名的后面，也就是保持倒数第二的位置，开始的1分钟结束后开始20秒倒计时，倒计时结束最后一名会被淘汰，那么处于倒数第二的你就在接下来的20秒倒计时中面临被淘汰的危险了，立刻超过刚才的倒数第三（现在的倒数第二），成为新的倒数第二……如此一直徘徊在被淘汰的边缘，在最后一次倒计时中超过第一名获得比赛胜利。



Dominated!



铜杯

取得条件：在Domination比赛中得到50点总分。

奖杯说明：Domination比赛将环形赛道分为4个段落，车手需要连续跑数圈，取每个段落所用时间的最短一次作为自己的成绩进行分别排名获得排名点数，这样得到的4个分数加上最后通过终点的排名点数便是车手的总分，最高分50分，也就是各个段落都得第一，并且第一个冲过终点。简单难度下一直保持高速领先就行。



The Full Set



银杯

取得条件：驾驶游戏中全部的35辆车。

奖杯说明：如果想在单人模式中驾驶所有车，需要大概500万购买所有的赛车，线上游戏驾驶车辆也会计入其中，选择不同的赛车进行比赛积累数量吧，开过的车就可以暂时不在单人模式中购买。查看哪辆车没有驾驶过的方法是：选择STUFF→STATS→VEHICLE，全部35辆车会显示在这里，从上至下依次选择查看，其中行驶距离为0的就是没开过的了，记住名字去找一下吧。可以在OUTSIDE的MY RIDE中直接选择购买。



Big Bucks!



银杯

取得条件：获得资金$999999。

奖杯说明：必须是当前拥有资金达到999999，如果花掉是不会积累的，所以要想获得奖杯就要攒钱，不过也无需刻意攒钱，随着游戏进行，车辆购买得差不多了继续进行DIRT Tour，钱就足够获得奖杯了。



Jet Setter



铜杯

取得条件：在9个地区分别获得一次胜利。

奖杯说明：9个地区会随着游戏进行逐渐全部解开，在每个地区获得一次胜利即可。



You're The Best, Around!



银杯

取得条件：在游戏中的每条赛道上都取得一次胜利（任何游戏模式）。

奖杯说明：游戏一共有41条赛道，要在所有赛道上取得过胜利，DIRT Tour模式中，包括一个以上单场比赛的赛事，很有可能通过一次第一名和一次第二名获得赛事的胜利，这样，如果那条取得第二名的赛道是这个地区所有赛事中惟一出现的一次，那么在你取得全部的100个赛事胜利后仍旧没有在全部的41条赛道上都取得胜利，很有可能卡在40条这样的尴尬数字上，鉴于Rookie模式中大都是单条赛带的赛事，于是可以排除这些赛道，那么剩下的赛道就有可能是你漏掉的了。以下是全部41条赛道名，其中标红的是可能漏掉的赛道，选择FREE RACE，EASY模式，1圈，顺次完成以取得奖杯。

全赛道列表

LA
1. Marina Air
2. Marina Sprint
3. Stadium Sprint

Utah
4. Kane Creek
5. Hurrah Pass

London
6. Battersea Bridge
7. Battersea Air
8. Battersea Bridge B

Croatia
9. Mali Alan Pass
10. Hairpin Run
11. Chapel Run
12. Novigrad

Japan
13. Shibuya
14. Shibuya B

Baja
15. Spillway Long
16. Spillway short
17. Spillway
18. Peninsula Run
19. Ensenada
20. Ensenada Sprint

Morocco
21. Kasbah Run
22. Ait Benhaddou
23. Tamdaght
24. Ounila Descent
25. Ounila Valley
26. Kasbah Trail
27. Hammada Circuit
28. Hammada Sprint

Malaysia
29. Ladang Long
30. Ladang Sprint
31. Ladang Mine Run
32. Rawang Trail
33. Tanamera
34. Tanamera Falls

China
35. Li River
36. Li River Hillclimb
37. Li River Descent
38. Yu Yong
39. Yu Yong B
40. Yu Yong Sprint
41. Yu Yong Sprint B







In His Footsteps



铜杯

取得条件：在DIRT Tour巡回赛中取得25次拉力赛（Rally）的胜利。



For Colin



金杯

取得条件：获得科林麦克雷挑战赛（Colin McRae Challenge Event）的胜利。

奖杯说明：随着DIRT Tour等级提升会解开科林麦克雷挑战赛赛事，在DIRT Tour地图的下方。



Dedication



金杯

取得条件：在DIRT Tour巡回赛中取得每个赛事的胜利。

奖杯说明：总共100个赛事，每个标签就是一个赛事，获胜的赛事会有防伪码一样的标记。



Pro



铜杯

取得条件：取得一场专业级（PRO）比赛的胜利。



All-Star



银杯

取得条件：取得一场全明星级（All-Star）比赛的胜利。



Getting A Reputation



铜杯

取得条件：在DIRT Tour巡回赛达到15级。

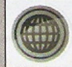


As Good As It Gets



银杯

取得条件：在DIRT Tour巡回赛达到30级。



World Tour Winner



银杯

取得条件：赢得所有的世界巡回赛事（World Tour）。

奖杯说明：随着等级提升，DIRT Tour地图右侧会出现世界巡回赛事，每个赛事包括数条赛道的比赛，要想解锁赛事，只需要完成该世界巡回赛牌子上的任意一个标签的赛事即可。



Piece Of Cake



铜杯

取得条件：赢一场Throwdown。



That All You Got?



铜杯

取得条件：赢一场Timed Throwdown。



Whose Backyard?



铜杯

取得条件：在Throwdown中战胜Travis Pastrana。



Mirra Image



铜杯

取得条件：在Throwdown中战胜Dave Mirra。



Block Party



铜杯

取得条件：在Throwdown中战胜Ken Block。



I like a Challenge



铜杯

取得条件：赢12场Throwdown。



Friends For Life



铜杯

取得条件：和一个明星成为真·好

信息集结
特征集结
劲作集结
攻略集结

朋友。

奖杯说明 游戏中玩家扮演的车手会和一些知名车手产生人际关系(RELATIONSHIP),玩家可以在STUFF中查看。通过和这些知名车手共同参与的比赛中表现出良好的竞技状态获得他们的好评,并进一步成为他们的朋友,当他们评价你时用了"you're a legend",那么你就已经和他们成为真·好朋友了。其实这并不难,只要不胡乱撞他们并取得比赛的胜利即可轻松与他们成为朋友。依次完成每个地区的赛事即可轻松取得全部人际关系相关的奖杯。

 **Aren't You Popular!**  铜杯

取得条件 和4个明星成为真·好朋友。

 **Best Friends Forever!**  银杯

取得条件 和所有明星成为真·好朋友。

 **Just Drive!**  铜杯

取得条件 不开启任何奖杯的前提下行驶100英里(161公里)。

奖杯说明 也就是说取得一个奖杯后,累积行驶100英里的过程中不取得任何其他奖杯,不用刻意为之,在完成所有容易取得的奖杯之后就会在不知不觉中取得它的。

 **X-Games Europe Champ**  铜杯

取得条件 在X-Games Europe中取得第一名。

奖杯说明 达到一定的车手等级后会开启X-Game比赛,它们在DiRT Tour左侧的墙上,一共3个赛事,欧洲、亚洲和美国,会依次出现,依次完成可以解开5个奖杯。

 **X-Games Asia Champ**  铜杯

取得条件 在X-Games Asia中取得第一名。

 **X-Games America Champ**  铜杯

取得条件 在X-Games America Champ中取得第一名。

 **X-Games Champ!**  金杯

取得条件 在所有的X-Games赛事中取得第一名。

 **Showboating**  铜杯

取得条件 取得第三场X-Game的胜利时取得。

奖杯说明 取得第三场X-Game胜利,在宣布你的名字时你的车会在场地中自动转圈,这个时候会取得此奖杯。

线上奖杯

 **I Ain't Afraid Of No Ghost!**  铜杯

取得条件 下载一个Ghost,并且超过Ghost的成绩。

奖杯说明 在DiRT Tour巡回赛中选择任意地区下面的时间挑战模式(TIME TRIAL),进入后,选一个存储位置(EMPTY SLOT),在排行榜(LEADERBOARD)上较低的位置选择一个玩家的名字,这样就会下载他的Ghost(幽灵车记录),之后选择Continue,战胜幽灵车取得奖杯。

 **Famous**  铜杯



取得条件 线上等级达到15级。

奖杯说明 完成线上Pro Tour模式刻意获得线上荣誉点数FP(Frame Point),不断获得FP升级。

 **Notorious**  银杯

取得条件 线上等级达到30级。

 **Five Of Your Best**  铜杯

取得条件 取得5场线上模式的官方排名赛的胜利(Pro Tour)。

 **Rush Hour**  铜杯

取得条件 在线上官方排名赛(Pro Tour)中的一场比赛内战胜7名对手,也就是说要在满8人的比赛中取得第一名。

奖杯说明 在升到30级之前,要参加无数的线上比赛积累FP,任意人数取胜5场的"Five Of Your Best"奖杯还是比较容易取得的,但是想要在满8人的排名赛中获胜还是有一定难度的,因为线上模式中不乏高手,8个人中总是会有一两个五六十级以上的强人,对于一般玩家来说要想取胜就很困难了,真正凑满8人而且没有高手的情况很难碰到,所以一旦遇到就要把握时机。建议在所有赛道都非常熟悉的前提下再进入线上模式升级,最适合的比赛是没有碰撞和太多运气要素的Rally和Trailblazer比赛,寻找4、5个人的房间,这样水平比较差的玩家的几率会比较大,再等进来一两个,除你之外所有人都在20级以下的话就抓住机会吧!

 **Mix It Up!**  铜杯

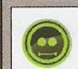
取得条件 在线上模式中玩过每一种规则下的赛事。

奖杯说明 在升级线上等级的同时应该就会玩到除去Gatecrasher之外的7种模式,Gatecrasher是不会在Pro Tour中出现的,所以需要在Jam Session中自建一次Gatecrasher比赛,等一个人或者叫好友来,玩过全部8种比赛后取得奖杯。

 **Tourney**  铜杯

取得条件 参加4次锦标赛(Tournament)。

奖杯说明 在OUTSIDE选择NEWS,可以查看当前的锦标赛(Current Tournament)比赛内容,之后到DiRT Tour中按照锦标赛的规则参加锦标赛,比如特定赛道的时间挑战(Time Trial)、撞毁车辆次数、行驶距离等等,选择的比赛与锦标赛内容相同时,完成比赛时的几个得经验值菜单后会显示当前锦标赛的排名,获得较好的名次可以得到非常多的XP,不过要取得这个奖杯并没有名次要求,只要参加即可。在你选择查看当前的锦标赛时,会显示正在登陆DiRT NET的提示字样,等待一段时间就会连入,不过,锦标赛必须用到的DiRT NET服务器总是出现问题,不少人在连接时都出现过错误,可以在游戏中退出PSN登陆,之后在游戏中XMB菜单登陆,马上查看当前赛事连接DiRT NET,这样成功的几率比较大。要取得"I Ain't Afraid Of No Ghost!"的奖杯也需要连入DiRT NET才能下载Ghost。

 **With Great Honor**  铜杯

取得条件 在线上模式中获得"Cautious"的冲撞评定(Impact Rating)。

奖杯说明 线上模式中,为了尽量避免玩家赛车间过多的碰撞造成的不良游戏环境,游戏拥有一个冲撞评定设定,在允许碰撞的赛事中(Rally和Trailblazer之外的比赛),玩家如果过多地恶意碰撞其他玩家的车就会降低评价,并且评价图标(玩家ID前的圆形图标)会变成红色,如果一直小心翼翼地驾驶,不去与其他玩家的车碰撞,就会提升评价,并且最终获得"Cautious"评价(不过个人认为这个系统并没有什么成效,因为低评价没有任何惩罚,于是游戏中还是充斥着各种恶意碰撞,非常影响线上游戏的乐趣)。不过在一般的比赛中要想取得好的成绩很难不发生碰撞,所以要想取得奖杯就要刻意避开人群,必须是车辆可以发生碰撞的赛事才行(Rally和Trailblazer之外的比赛),如果有一起玩的好友,可以在自定义的比赛中获得该评价等级,如果没有也可以直接在Pro Tour中完成,只要比赛开始后等其他人都出发后再开车,远远地跟在大队伍后面,免得和任何东西撞车,不管是否在时间限制内冲过终点都会提高你的评价等级,连续不和任何车手碰撞的前提下连续完成3到4场比赛就能取得"Cautious"评价。注意,不要停车不开,停在原地过久或者倒行都会在线上模式中判定为失去比赛资格(Disqualified)。

INFORMATION

FEATURE

EXPRESS

GUIDE



这是今年上半年推出的一款冷门游戏，估计很多人都没听说过。这款第三人称射击游戏的素质一般般，但玩的却是“雷游戏”风格，走的是极不严肃的搞怪路线，在游戏中甚至可以看到马里奥大叔！各关卡的主题千奇百怪，喜欢怪异游戏的玩家可以体验一番。游戏的奖杯难度不高，大约10小时就能拿下白金，但对于打枪游戏不擅长的玩家来说，可能有点困难，高难度接近《COD》老兵难度，玩起来可能会有些郁闷，但依然是奖杯玩家一个不错的选择。

文 CHN-SharkFY 编 胜负师 美编 忽悠悠

里焦外嫩！雷死人不偿命
怪异冷门！另外奖杯神作

吃我子弹	D3/Vicious Cycle	动作射击
PS3 Eat Lead: The Return of Matt Hazard		美版
2009年4月7日	1人	59.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：13岁以上

奖杯总数	铜杯	银杯	金杯	白金	奖杯难度
51	39	9	2	1	C

马特·哈扎德归来

看一下奖杯列表可以发现，本作只要高难通关一次就能获得绝大多数的奖杯。利用秘技可以直接开始高难度之旅。细心的玩家会发现关于第2关的奖杯有很多，从Head Cheese到Dances with Guns这5个奖杯都可以在第2关解开。如果大家觉得Dances with Guns在高难度取得有困难，可以在简单难度打一遍。而不死过一关推荐在第1关的简单难度完成。只有这几个奖杯需要再打一遍前两关，第2关也只要打过舞女场景即可。用一个榴弹发射器杀掉三个粉装敌人比较难，高难度下大家多磨磨，看运气了，实在不行只能选简单难度再去拿。但因为到杀三个粉装敌人的地方流程比较长，所以不推荐选简单重新打最后一关。




King of Hazard Land!


取得条件：取得除此之外的所有奖杯


It's HAZARD TIME!


取得条件：开场动画后自动取得


Take 5


取得条件：第一次暂停游戏后取得


Straight-A Student


取得条件：完成训练关部分


Hands-On Approach


取得条件：近身按方块键击倒敌人


Perform 10 single-hit melee kills


取得条件：十次将敌人一击死
奖杯说明：比较容易的方法就是最低难度向敌人冲过去，开一枪然后近身按方块键，会有慢动作。


Feeling Punchy


取得条件：连续5次用方块键击倒敌人
奖杯说明：在第一关最低难度比较容易实现。


Headache


取得条件：爆头20次


Migraine


取得条件：爆头50次


Head of the Class


取得条件：爆头100次


Better than One


取得条件：一枪爆2头
奖杯说明：游戏中有很多一箭双雕的机会，不知不觉就拿到了。


Plink

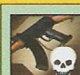

取得条件：手枪杀敌50个


Pull


取得条件：喷子杀敌50个


Auto Dealer


取得条件：机关枪杀敌50个


Russian Attack


取得条件：AK杀敌50个


Peekaboo...I Shot You!


取得条件：狙击枪杀敌50个
奖杯说明：以上枪械杀敌是累计的，可以通过刷Checkpoint点来解。


Peekaboo...I Shot You!


取得条件：盲射干掉25人
奖杯说明：走动中或在掩体后直接R2射杀敌人。


Second Amendment


取得条件：所有枪都杀过至少1人
奖杯说明：枪的种类有45 Call、9MM、Hazard Pistol、Shotgun、SMG、AK47、Sniper Rifle、Water Pistol、Super Soaker Rifle、Magnum、Plasma Rifle、Energy Pistol、Six Shooter、Grenade Launcher。注意至少要杀1人，枪在游戏推进中都会捡到。


Say "No" to Pots


取得条件：打掉20个花盆
奖杯说明：第二关开始有花盆，打得差不多了就让敌人打死你，然后重新再打。


Fire Hazard


取得条件：打掉30个灭火器
奖杯说明：可以反复刷，推荐第2关开始，往前冲过柜台就有3个。



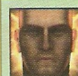
信息集结 特企集结 劲作集结 攻略集结

 **Uncovered**  铜杯

取得条件：毁坏20个掩体

 **Boom**  铜杯

取得条件：毁坏50个爆炸物

 **No Pain, No Gain**  铜杯

取得条件：打掉爆炸物干掉敌人的同时让自己受伤

奖杯说明：冲到敌人面前打爆炸物即可，推荐第2关，一上来冲过柜台有3个灭火器，等敌人靠近灭火器时，自己也冲过去开枪打灭火器。

 **Maxx Karnage**  铜杯

取得条件：收集20个加能量道具

 **Shield Master**  铜杯

取得条件：收集20个加防御道具

 **Just a Flesh Wound**  银杯

取得条件：完成一关不死



 **Hazard Avoider**  铜杯

取得条件：最低难度通关

 **Pseudo-Hazard**  银杯

取得条件：普通难度通关

 **Hazard Master**  金杯

取得条件：最高难度通关

奖杯说明：在选难度菜单按"上上下下左右左右"最高难度就会解开，大家可以放心用秘技通关，不影响奖杯的取得。

 **Multiplayer Master**  铜杯

取得条件：通关既得

 **Where Credit is Due**  银杯

取得条件：通关后看完Credit

 **Disco is Dead**  铜杯

取得条件：剧情相关，通关既得。

 **Stung**  铜杯

Disco is Dead

取得条件：剧情相关，通关既得。

 **Head Cheese**  铜杯

取得条件：第二关开始时的厨师全部爆头杀死

 **Meat Your Maker**  铜杯

取得条件：第二关把挂着的肉全部打掉

奖杯说明：打完厨师的下一个场景，把每个肉最大程度破损就行

 **Draw**  铜杯

取得条件：用牛仔使用的左轮杀敌50个

 **Bedlam Basher**  铜杯

取得条件：从背后按方块键打倒牛仔

奖杯说明：较有难度的奖杯。推荐第一次见到牛仔的时候解，绕到他身后打他腿，他会有个半蹲动作，上去一脚踹死。

 **Dances with Guns**  铜杯

取得条件：第二关别让舞女死掉

 **Russian to the Finish**  铜杯

取得条件：剧情相关，通关既得

 **Deja-Vu**  铜杯

取得条件：剧情相关，通关既得

 **Death Hazard**  铜杯

取得条件：20个僵尸一击必杀

奖杯说明：在网球场会遇到20个僵尸，推荐之前的左轮手枪，爆头一枪一个，喷子也行。

 **Housing Crisis**  铜杯

取得条件：剧情相关，通关既得

 **Pure Energy**  铜杯

取得条件：能量手枪杀杀50个敌人

 **Well, I Heard them Scream**  铜杯

取得条件：可蓄力激光枪杀敌50个

 **Tramm Ride**  银杯

取得条件：打败章鱼BOSS

奖杯说明：该BOSS是游戏中的最难BOSS，尤其是高难度下，第5关最后船会变成海盗船，同时会有章鱼的6个触角，第1形态是6个触角拍击船体，仔细观察会发现每个触角都是有规律的，提前做好准备（被触角打中会一击必杀），触角击打船的时候会栽进船里，这时候开枪打触角上的肉块（肉块有明显颜色标记），反复6次就行了。之后会出现6个像蚯蚓一样的小触角趴在船边上，这些小触角没有威胁，但是开枪打它的话就会变成能扔炸弹的触角了，同时每当把一个小触角变为大触角的时候，船上会出现杂兵，最好方法是在两侧找好掩体，开枪打小触角，等他变为大触角时快速开枪打触角顶部，将其快速消灭省得它扔炸弹，然后反过来打杂兵，就这样重复6次，能扔炸弹的触角一定要快速消灭，要不杂兵会上来包围你。



 **Your Turn**  铜杯

取得条件：剧情相关，通关既得

 **Talk!**  铜杯

取得条件：剧情相关，通关既得

 **Deja-Vu (All Over Again)**  银杯

取得条件：剧情相关，通关既得

 **Observe the Grenade**  铜杯

取得条件：用一个榴弹发射器杀掉三个粉装敌人

奖杯说明：最难奖杯，最后一关BOSS战第3次开动机关后只出粉装敌人，这里就要看运气了，实在不行留一个掩体，把剩下的掩体都打掉，那3个粉装敌人会躲在一起，瞄中间的就行了。

 **Beat the Snot out of Wellesley**  银杯

取得条件：剧情相关，必得

 **Meet Quentin.**  金杯

取得条件：剧情相关，必得

INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE



今年的动画电影特别多，几乎个个都改编成了游戏，《怪兽大战外星人》国内并没有引进上映，但它的游戏版顶着"奖杯神作"的金字招牌降临到了我们中间，15小时左右即可白金，白金之路上也不会有给玩家带来太多挫折感的地方，游戏轻松诙谐，还支持"双打"，面对如此神作，我们怎能错过？

文 3.2 编 胜负师 美编 忽悠悠

怪兽大战外星人	Activision	平台动作
PS3 Monsters vs Aliens		美版
2009年3月24日	1～2人	59.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：10岁以上

奖杯总数	铜杯	银杯	金杯	白金	奖杯难度
46	36	5	4	1	C

怪兽与外星人怀旧文化大碰撞 轻松诙谐 双人合作的奖杯精品

战前须知

游戏通关一遍即可白金，惟一有可能错过的就是每个关卡和整个游戏死亡次数少于10次的奖杯，如果这5个奖杯没有在通关时拿到，就必须重打一遍了，所以要特别注意。玩家在游戏中不小心死亡了，按下"PS"退到XMB菜单，这样游戏是不会记录死亡次数的，再次进入游戏会从最近的存盘点开始，切忌千万不要退到游戏标题画面，这样游戏就自动存盘。

游戏中最难的奖杯要数获得1000万分的奖杯了，注意！这个一千万分并不是累积的！而是每一关的最高得分之和！玩家可以在选关处查看每一关的最高得分，要获得一千万分就必须不断刷新每一关的最高得分。经过笔者研究，发现游戏中几个可以获得奖励得分的方法：

(1) 无伤过关：无伤过关的奖励是这一关的总得分（包括其他奖励得分）翻倍，非常惊人，比如通过某一关获得了50万分，无伤的话就是100万分，立马十分之一搞定，可见无伤过关是一千万分之路的重中之重。笔者建议将Ginormica的所有关卡都获得无伤，她的关卡熟悉后无伤通过都不算难，这样有了一定基数，其他关卡相对轻松了。后期的关卡无伤很难，玩家所要做的就是尽量少让敌人攻击到，保持较高的分数倍数。用2P来清除路上的敌人，再让角色前进，也是获得高分的好方法。

(2) 合作过关：合作过关的奖励得分是4万，在游戏中按下2P手柄的START键开启合作模式，合作模式其实并不需要2名玩家，只要在快过关前，多按几下2P手柄的射击键，4万分轻松到手。当然如果真有2名玩家一起过关，那分数涨的真叫一个快！

(3) 特殊奖励：游戏中三名角色都有自己的特别技能，当特别技能使用了一定次数，过关后就会获得特别奖励。比如Ginormica连按二下"×"会跳起做出各种花式动作，每做一次有150分，当累积到了一定数量过关后，会获得SHOW TIME的特别奖励49500分，相当可观，所以平时没事就多做做吧。

(4) 怪物DNA收集：在每一关中尽可能多地获得怪物的DNA。

(5) 满血过关：只要在加满血的状态过关便能获得，无伤的话就一定可以获得。


Monsters vs Aliens Champion


取得条件：解锁其他所有奖杯


Is There a Way Out?


取得条件：完成游戏第一关


San Francisco is safe, next!


取得条件：完成游戏第二关


Could we Fight Something Bigger?


取得条件：完成游戏第三关


What Alien Menace?


取得条件：完成游戏第四关


Not a Novice Anymore


取得条件：游戏通关


Flying Fish


取得条件：使用50次Leap Attacks

奖杯说明：因Leap Attacks是Missing Link特有的技能，非常实用。使用方法为按住□键等蓄力完成，松开后会进入慢动作模式，这时用右摇杆控制光标锁定多个敌人即可完成一次。这个奖杯不必特意去拿，随着游戏的进程自然会获得。


Stay Put and Watch


取得条件：完整观看一次开发人员名单


Casual Collector


取得条件：收集10万怪物DNA

奖杯说明：怪物DNA是累计的，所以玩家可以放心的去DNA Lab消费。


Never Say Enough


取得条件：收集50万怪物DNA

奖杯说明：比较耗时的奖杯，游戏通关一遍肯定不到50万，玩家可以在通关后先去挑战Be My Guest（游戏总分达到1000万分）奖杯，在此过程中50万怪物DNA不知不觉就获得了。如果拿到了Be My Guest奖杯还没到50万，那就挑顺手的关卡上吧。


Full Arsenal


取得条件：在DNA Lab中购买所有角色的强化细胞球


Two is Better than One


取得条件：在DNA Lab中购买所有合作模式的强化细胞球


Art Aficionado


取得条件：在DNA Lab中购买所有游戏原画



Shopping Frenzy



取得条件：在DNA Lab中购买所有特别细胞球



That's a Blast



取得条件：在合作模式中使用一次蓄力攻击
奖杯说明：在合作模式中按住2P手柄的“×”进行蓄力，蓄力完成松开即可。



Strong Attraction



取得条件：在合作模式中使用一次牵引攻击
奖杯说明：在合作模式中按下2P手柄的“△”即可切换到牵引攻击模式。



Collateral Damage



取得条件：在Ginormica关卡内，用2P累计干掉30架直升飞机



Air Support Master



取得条件：在Missing Link和B.O.B.关卡内累计干掉100个BHolders
奖杯说明：在Missing Link和B.O.B.关卡内会出现一种飞在空中圆球状的敌人，他们不会攻击你，四五个一队沿着固定路线飞行，只有用2P才能干掉他们。



Maximum Attraction



取得条件：在在Missing Link和B.O.B.关卡内使用2P牵引攻击累计干掉50个敌人



Great Tackler



取得条件：使用Ginormica冲撞干掉10个敌人



Master Tackler



取得条件：使用Ginormica冲撞干掉25个敌人



Get Out of the Way



取得条件：完成一次Ginormica连续冲撞
奖杯说明：当玩家完成第一关的第四小关后，去DNA Lab中购买Ginormica's Chain Dash这个技能，当玩家与敌人还有一定距离时按下□键冲撞敌人，会随机出现一个按键提示冲撞下一个敌人，玩家多多练习即可掌握，非常简单。



Bring it On



取得条件：无伤干掉一个巨型机器人
奖杯说明：在第二章第一关中期即可遇到第一个巨型机器人，只要小心控制Ginormica不要被机器人攻击到，坚持一段时间就会出现按键提示了，非常简单。



Just Warming Up



取得条件：使用Missing Link干掉50个敌人



Can't Get Enough!



取得条件：使用Missing Link干掉100个敌人



Could I be any better than this?



取得条件：使用Missing Link干掉300个敌人



Bull Rider



取得条件：使用Missing Link干掉10个固定炮台
奖杯说明：先攻击炮台，随后会出现按键提示爬上去，接着根据根据按键提示把炮台干掉，累计10次即可。



Cowboy Master



取得条件：使用Missing Link干掉30个固定炮台





Strike with Attitude



取得条件：使用一次Leap Attacks



Expert Pitcher



取得条件：使用Missing Link投掷25个敌人



Pinball Fan



取得条件：使用一次缓冲器
奖杯说明：通关过程中必得的奖杯。



Around the World



取得条件：完成一次横杆跳跃
奖杯说明：通关过程中必得的奖杯。



Glutton



取得条件：使用B.O.B.吞下20个敌人或物体



Gourmet



取得条件：使用B.O.B.吞下50个敌人或物体



Machine gun specialist



取得条件：使用B.O.B.无伤完成一次主视点射击小游戏
奖杯说明：在第一关第三小关，会遇到B.O.B.攻击拦路直升机的情景，R1是射击，L1是开启防护罩，无伤通过即可，非常简单。



Safety First



取得条件：让B.O.B.使用一次防护罩



Olympic Champion



取得条件：在DNA Lab中所有挑战模式都获得铜牌



Gold Olympic Champion



取得条件：在DNA Lab中所有挑战模式都获得金牌

奖杯说明：在DNA Lab中总共有35个挑战项目，随着游戏的深入会陆续出现，挑战全金牌并不难，只要多多练习即可。笔者建议每通过一个小关，就去DNA Lab完成相应挑战的金牌，一来刚玩过的关卡熟悉，二来可以购买各种强化细胞球。



My Thumb Hurts



取得条件：获得500万分



Be My Guest



取得条件：获得1000万分
奖杯说明：注意！这个1000万分并不是累积的，而是每一关的最高分之和！玩家可以在游戏选关处查看每一关的最高分，要获得一千万分就必须不断刷新自己的最高得分。



Team Spirit



取得条件：完成第一章死亡次数少于10次



Team Victory



取得条件：完成第二章死亡次数少于10次



Team Glory



取得条件：完成第三章死亡次数少于10次



Team Supremacy



取得条件：完成第四章死亡次数少于10次



Remember the Heroes



取得条件：完成整个游戏死亡次数少于10次



Defying Gravity



取得条件：每一个怪物跳跃150次以上

《金刚狼》是今年上半年最出色的电影改编游戏之一，可以说它为整体素质低迷的电影改编游戏挣了不少面子，即便不为拿奖杯，也是非常值得一玩的作品。游戏与“《战神》系列”的风格较为接近，也有一些《忍龙》的影子，粗犷豪快的打斗以及“分尸流”特写画面令暴力表现远超电影原作，非常适合喜欢血浆发泄型游戏的玩家。金刚狼超强的自我修复能力也让游戏难度直线下降，一路厮杀，爽快非常。同时，游戏的流程比起一般的快餐游戏要长不少，两遍流程下来方可取得白金奖杯，耗时约15小时，不会像纯奖杯游戏那样没什么嚼头，再加上游戏本身还比较好玩，因此对于奖杯迷来说绝对属于物有所值的作品。

利爪破千军

《金刚狼》本身的难度就不大，而且只要注意操作步聚，还可以开着秘技拿奖杯，那就太简单了。首先备份好自己的存档，在游戏中输入一条秘技，成功后，会听到提示音，屏幕上会显示ENABLED，此时立刻按START，选择QUITE GAME，退回标题画面，之后读取记录进入游戏，重复以上步骤输入其余秘技，一次只能输一条，然后确认一下自己的杀人数，去杀几个人，如果杀人数增长了，那就表示成功了。失败的话就把存档删掉，用回备份好的存档即可。千万要注意的是，通关后如果选择NEW GAME，存档会被覆盖，与等级、能力、收集有关的内容会全部清零！因此，建议玩家在NORMAL难度通关后，就以选关的方式取得除HARD难度通关之外的所有奖杯，之后再打一遍HARD难度就行了。

狼哥纯爷们儿！铁血真汉子！电影改编游戏中的绝佳作品

金刚狼秘技

无敌
□、×、×、□、△、△、□、○、○、□、R3

获得双倍熟练度
×、×、□、□、△、△、○、○、△、△、□、□、×、×、R3

无限怒值
△、□、□、△、○、○、△、×、×、△、R3

开启经典金刚狼服装
×、□、○、×、△、×、△、×、□、○、○、□、R3

X-MEN ORIGINS WOLVERINE

X战警前传 金刚狼	Activision/Raven Software	动作
PS3 X-Men Origins：Wolverine		美版
2009年5月1日	1人	59.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

奖杯总数	铜杯	银杯	金杯	白金	奖杯难度
51	38	10	2	1	C

Platinum 白金
取得条件：取得除此之外的所有奖杯

Bar Fight 银杯
取得条件：在第一章中打败Victor Creed（金刚狼的哥哥）

Helicopter Ride 银杯
取得条件：在第二章消灭David Nord（狙击手BOSS）

Fallen Sentinel 银杯
取得条件：在第三章消灭Sentinel Mark I（巨大机器人）

Put up your Dukes 银杯
取得条件：在第三章打败Fred Dukes（胖子BOSS）

52 Pickup 银杯
取得条件：在第四章打败Remy LeBeau（拿棍子的BOSS）

The Dead Pool 金杯
取得条件：在第五章消灭Weapon 11（最终BOSS）
奖杯说明：以上6个奖杯为流程中必得的。

Getting Started 铜杯
取得条件：干掉100个敌人

A Day's Work 铜杯
取得条件：干掉500个敌人

What I Do Best 银杯
取得条件：干掉2000个敌人

奖杯说明：通关一次大概可以杀1000多人，余下的人数在取得能力升满级和熟练度满级的过程中积累即可。

You Can't Hide 铜杯
取得条件：扑杀敌人250次

Lunge 铜杯
取得条件：扑杀敌人25次

Pounce 铜杯
取得条件：扑杀敌人100次
奖杯说明：扑杀的操作是R1锁定后按L1，部分敌人会回避或拦截扑杀，但这一招依然是游戏中的常用技，不知不觉就会用上250次。

Piggy Back Ride 铜杯
取得条件：用扑杀跳到W.E.N.D.I.G.O原型（巨人）的背后






Quick Killer 铜杯

取得条件：速杀1个敌人




Efficient Killer 铜杯

取得条件：速杀20个敌人




Perfect Killer 铜杯

取得条件：连续速杀3个敌人

奖杯说明：速杀的操作是抓住敌人后先按△，在爪子发光瞬间再按一次△，一般的杂兵会立即惨死。如果失败，会被敌人挣脱。在熟悉节奏之后，成功率会非常高。不过对一些体力较多的敌人，速杀只能造成一定的伤害，不能直接杀死对方，建议在第一章里多多使用。




Drop Dead 铜杯

取得条件：用投技把10个敌人从高处丢下摔死

奖杯说明：抓住敌人后推任意方向便可把敌人丢出去，把敌人扔下平台的机会很多，不必刻意为之。




Apprentice 铜杯

取得条件：将一个战斗熟练度升至满级




Samurai 银杯

取得条件：将所有的战斗熟练度升至满级

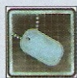
奖杯说明：这可能是游戏中最后达成的成就/奖杯，过程比较耗时，装备诱变物质SAMURAI 3后可节省一些时间。战斗熟练度共分5种，在干掉特定兵种的敌人后就会提升，但游戏中的各兵种出现并不平均，出现最多的是Machine Gunner和Specialized Military Units，在通关一次后差不多就能练满，如果还差一些，建议反复刷第一章的Stryker's Offer部分，用不了几次就可以升满级。Robots系的敌人在游戏中的数量很少，好在每杀一个增加的熟练度比较多，我们可以反复刷第三章Bolivar Trask的一开始，在干掉两只机械蜘蛛和三个机器兵后，往前走一点儿就是CHECK POINT，在自动存档后退出即可。Jungle Mutants和Machete集中在丛林关卡，但杀他们时熟练度涨得很慢，特别是Machete，建议反复刷第五章的The Beginning of the End，敌人的数量多，经验值高，对能力升级也有帮助。




Mutant Lover 铜杯

取得条件：将一种诱变物质能力升至3级

奖杯说明：在游戏中收集诱变物质时便可取得。




Astonishing 铜杯

取得条件：找到47个狗牌




Devil's Brigade 银杯

取得条件：找到全部95个狗牌

奖杯说明：找狗牌是一项大工程，尽管在"野性直觉"状态下，身上有狗牌的尸体颜色会变成非常明显的绿色，但只要有所遗漏，就很可能在事后无从找起。这里推荐大家看着收集提示进行收集工作，如中途遗漏无法返回，就用选关模式再找一次。另外，在到达CHECK POINT之前，如果死亡或退出游戏，那么从上一个CHECK POINT开始的收集要素都会归于原位，需要再拿一次（金刚狼模型除外），请玩家务必注意这一点。




Defensive 铜杯

取得条件：完成1次反击技




Untouchable 铜杯

取得条件：完成25次反击技

奖杯说明：反击技的操作是对手攻击到达瞬间按L2键，之后再按△或□即可。因为即时防御的判定并不严格，因此可在对付使用冷兵器的敌人时积极使用。




Catch! 铜杯

取得条件：用弹返榴弹的方式干掉1个敌人




Boomerang 铜杯

取得条件：用弹返榴弹的方式干掉25个敌人

奖杯说明：弹返榴弹的方法与反击技类似，只是在HARD难度时弹返失败会损失不少体力，而且通关一遍也很难凑够25个榴弹兵。玩家可以在通关后反复打第一章的Light at the End of the Tunnel，往前走两步，就能在卡车上看到两个榴弹兵，干掉他们后往前走一点就是CHECK POINT，自动存档后退出即可。




Aerial Assault 铜杯

取得条件：使用空中投技10次

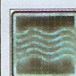
奖杯说明：把敌人浮空后在空中使用投技，一般空中投之后敌人依然处于浮空状态，可跳起后再使用投技，反复10次便可。




Ultimate Wolverine 铜杯

取得条件：干掉同屏出现的4个巨人

奖杯说明：游戏中同屏出现4个巨人的情况只有一处，就是第二章快结束的时候，狙击手会打醒一个巨人，此时场地中还有三个罐子，打破它们会再出现3个巨人。由于4个巨人出现时场面非常混乱，建议这个奖杯在NORMAL难度时就解决掉。直升机的攻击对巨人会造成伤害，这一点可以利用。




Spillway Escape 铜杯

取得条件：完成第二章




Threading the Needle 铜杯

取得条件：从巨大机器人放出的圆环中穿过

奖杯说明：在第三章最后BOSS战部分，和巨大机器人一起从空中下落的过程中，机器人身上爆炸后会掉落一个方形零件（仅一个），这个零件中间是一个圆环，让金刚狼从中间穿过即可。只要全神贯注，就不会错失机会。




The Village 银杯

取得条件：完成第五章的The Beginning of the End部分




Hot Potato 铜杯

取得条件：让20个敌人身上着火

奖杯说明：让敌人着火的方法有三种，一种是把敌人扔到身上会冒火的刀手身上，这种机会不多；另一种是把敌人砸向瓦斯管，使用野性直觉可以看到一种在墙上的绿色管子，那就是瓦斯管了。敌人着火后不会马上死，此时把其他敌人扔到着火的敌人身上，火焰会传染；还有一种方法是自己被火焰刀手打中，在身上冒火时去抓其他的敌人。通关一次一般较难凑够20个着火的敌人，推荐用第三种方法一次多烧几个敌人。




Shotgun Epic Fail 铜杯

取得条件：用敌人自己的武器干掉25个幽灵士兵

奖杯说明：幽灵士兵就是那种会隐身的敌人，不过在野性直觉下他们无所遁形。抓住幽灵连点△键就可以用幽灵的武器将其干掉。




James Howlett 铜杯

取得条件：完成一次金刚狼对金刚狼的扑杀

奖杯说明：在取得任意一座金刚狼模型之后，可以在Bonus模式中单挑其他造型的金刚狼，在对手出现硬直时使用一次扑杀即可。




WoW! 铜杯

取得条件：找到一具脑袋上有感叹号的骷髅和一把石中剑

奖杯说明：这两件东西在第二关的What I Do Isn't Very Nice部分，看到它们的同时便可获得该奖杯，而且还可以找到诱变物质Vitality 2。请注意一下第39块狗牌之后。




Aerial Master 铜杯

取得条件：让6个敌人同时浮空

奖杯说明：在有很多大刀分身的地方将敌人引到一起，之后跳起后按△键，有一定机会将6个敌人同时浮空。另类打法是在近悬崖处把6个以上的敌人快速、连续地扔下去，在敌人还没摔死前会判定为浮空状态，因此也能解开这一奖杯。




Fully Loaded 铜杯

取得条件：所有能力全部升满级

奖杯说明：全能力升满级至少要升到39级才有足够的能力点数，一般在刷战斗熟练度的过程中就能达成。

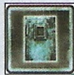


Slice n' Dice



取得条件：一次攻击干掉6个敌人

奖杯说明：把Claw Spin升一下级，在人多的地方转一转，一次杀6个杂兵不成问题。



Found!



取得条件：找到一扇神秘的木门

奖杯说明：在第一章开始阶段找到第4块狗牌前打破的木门就是所谓的“神秘木门”了。



Slaughter House



取得条件：肢解100个敌人

奖杯说明：普通攻击让敌人断手断脚的情况有不少是随机的，但在使用狂暴模式（按住R2按○键）之后就能让普通攻击必出肢解效果。



Blender



取得条件：使用Claw Spin干掉200个敌人

奖杯说明：Claw Spin的操作是按住R2按□键，由于这一招的攻击力比较小，因此可在提升其攻击力和持续时间后再对体力较少的杂兵使用。



Walking Death



取得条件：HARD难度通关

奖杯说明：因为一些强力连技的存在，HARD难度并不难，只有打四个巨人时会比较麻烦。此处不要把巨人同时引出，而是选择在角落里把巨人一个一个地消灭掉。一对一的话，巨人们绝不是金刚狼的对手。



Heightened Senses



取得条件：在野生直觉状态下干掉200个敌人

奖杯说明：按十字键上方向进入的野生直觉状态在游戏中非常有用，战斗中多多使用即可。



Environmentally Friendly



取得条件：使用环境中的物品干掉10个敌人





Whatever it Takes



取得条件：使用环境中的物品干掉30个敌人

奖杯说明：在野生直觉状态下，环境中可用于杀敌的物品为绿色，把敌人往这些物品上扔就行了。



Bloodlust



取得条件：在Berserker mode下干掉50个敌人



Weapon X



取得条件：在Berserker mode下干掉150个敌人

奖杯说明：狂暴模式杀杂兵像切菜，又有高肢解率，因此可积极使用。



The Cake



取得条件：找到一个生日蛋糕

奖杯说明：蛋糕在第三章的Bolivar Trask部分，需要把传送装置移到最右边的密室里，蛋糕旁边还有诱变物质Blood Rage 2。



Stick Around



取得条件：把金刚狼的老哥打到木刺上

奖杯说明：在第一章与金刚狼老哥的战斗中，多使用投技和有击飞效果的招式，就有很高几率把他打到木刺上。



Clean Up on all Aisles



取得条件：在与胖子BOSS的战斗中破坏超市中所有的物品

奖杯说明：超市场景比较大，可破坏的物品也非常多，因此可以多利用胖子BOSS的撞击帮助玩家尽快破坏物品，空出手来时，金刚狼也可以和BOSS一起搞破坏。

全狗牌收集指南

第一章 Origins

1-1 Unstoppable

1. 经过第一道大门之后，在瀑布后面。
2. 结束与弯刀兵的升级兵种（Machete Champion）的战斗之后，在他出生的凹室内。
3. 使用滑动绳索后，爬上山，在可以爆炸的桶旁边干掉几个敌人后，在桶的后面。
4. 爬上藤蔓后有四个弯刀兵和两个机枪兵，打碎场景中的一个木质障碍物有一条很短的走廊，进去左转。
5. 延续4，在场景内消灭最后一个机枪兵继续前行，跳到下层干掉另外一个机枪兵后，回去到刚才跳下来的地方，在一个木头门旁边。
6. 进入一间宽敞的四方形房间，里面有一些敌人，野性直觉可以看到房间中的绿色雕像和钉刺，入口的左侧有绿色的可以攀爬的绳子，爬上绳子，路的尽头有狗牌。
7. 延续6，来到必须跳下去的地方，断层右侧大木门前有狗牌。
8. 延续7，干掉火焰弯刀兵，继续前行看到向下的很短的台阶在右侧消失，狗牌就在尽头。
9. 操作开关后冲向门，干掉巨人BOSS后到左边将石像推进去到，右边得到狗牌。
10. 干掉巨人后使用石像跳到上层藤蔓，下来之后看到有破损的金属门，破坏后沿着走廊得到狗牌。

1-3 Stryker's Offer

11. 在第一间房子内，右边的凹室内得到狗牌。
12. 干掉3个精英突击兵，来到长长的走廊，进入左侧的第一个门得到狗牌。
13. 来到右侧有工作站的房间，前方还有一条轨道，靠左前行，左侧的门可以打开，得到狗牌。
14. 将电池放入装置后做升降台到上层，墙壁上的边缘可以扒住，移动过去得到狗牌。

1-4 Frosty Reception

15. 摧毁第一个机枪之后沿路打开右侧惟一一扇门，进来后右侧有狗牌。
16. 取回回复生命的能力后到博士所在地，在门那儿得到狗牌。
17. 干掉扔烟雾弹的敌人后穿过门，经过检查点，走左边穿过门到尽头得到狗牌。
18. 延续17，从台阶下来干掉几个机枪兵，走廊尽头门可以打开，进入右边的门得到狗牌。
19. 取回野性直觉能力之后，远距离突刺到两个机枪兵旁边，杀死他们之后进入旁边的门得到狗牌。
20. 丢掉女孩之后杀掉一堆敌人，在铲车旁得到狗牌。
21. 经过两段窄钢筋之后穿过门沿着走廊走之后右转，打开门得到狗牌。
22. 杀死3个榴弹兵和一些机枪兵后穿过一道门，左侧有一个大厅。在箱子后面得到狗牌。

第二章 The Frozen Tundra

2-1 Team X

24. 打到普通巨人后上山，走一小段路，在基座旁得到狗牌。
25. 在房顶有钉板下压的房间内，要想取得狗牌就要先拿狗牌后快速回到机关处转动机关。
26. 来到要控制三个石像的地方，在上层可以得到狗牌。
27. 在爬上高塔的时候，外层会有藤蔓让你爬，当内部出现藤蔓的时候，爬上去走右边对到得到狗牌。

2-2 I'm The Best There Is

28. 直升机的过场动画后，在你的右边。
29. 在超级原型战士逃跑后，他逃走的路上有狗牌。
30. 躲避直升机在身后的攻击逃跑，在经过一个检查点后继续前进得到狗牌。

2-3 Ambush

31. 打到细铁塔后通过沟壑，走右边得到狗牌。
32. 击倒围墙的守卫后，到远端边缘跳下得到狗牌。
33. 捡起C4后下楼梯进入房间，狗牌在楼梯右边。

2-4 Roadblock

34. 在直升机的扫射间隙滚动到下一个掩体，过桥后右侧有Rampage 2，与之很近处有狗牌。
35. 在躲避直升机追踪的路途中，位置明显。
36. 延续35，稍走一段即可得到狗牌。

2-5 What I Do Isn' t Very Nice

37. 任务开始时在拖动卡车的仓库，进入右边房间得到狗牌。
38. 隔着窗户消灭敌人前先前行得到狗牌。
39. 消灭两个超级原型战士后继续沿路走，干掉另外一批敌人开野性直觉，爬上绿色边缘，得到狗牌。
40. 躲避特工0的狙击过程中，你会跳到一个平台，走右边得到狗牌。
41. 在水坝边缘躲过喷出的水，到对面下来后在左侧角落里得到狗牌
42. 上梯子拉出卡车跳到上层，突刺飞到对面，再次突刺到同层，得到狗牌。

第三章 Days of Future Beginnings

3-1 Jungle Rendezvous

43. 消灭三个瞬移者之后出门，开着野性直觉就不会错过狗牌。

3-2 Project Wideawake

44. 出通风管道得到Inner Rage 2之后进入右侧第一个房间。
45. 延续44，出门继续前行进左侧第一个房间。
46. 使用电池开门后来到有两个门的走廊，进有激光系统操作台的房间，左侧。
47. 移动传送装置，传送过去后左边有狗牌。

3-3 Betrayal

48. 任务开始后左转得到狗牌。
49. 打开门栅栏门，进门躲过开关后右侧有狗牌。
50. 三个巨像组成平台的地方，在第三个平台上突刺到对面得到狗牌。

3-4 Raven's Explanation

51. 剧情后在右侧得到Shredder 2，之后走左边坐升降梯到中间层得到狗牌。
52. 接连跳过一些箱子组成的平台后，先不要走一上一下的平台，经过它到对面下层得到狗牌。
53. 延续52，继续走在角落进入凹室得到狗牌。

3-5 Bolivar Trask

54. 跟随脚印，将传送端移动过沟壑后快速传送过去，杀掉两个机器人继续前进，干掉两个机枪后找到门前的狗牌。
55. 传送端到最左侧得到狗牌。
56. 干掉BOSS后回到冷冻车间，做电梯到上层得到狗牌。
57. 走过钢筋得到狗牌
58. 下电梯右侧尽头。
59. 用特拉斯克的手打开门后得到狗牌。

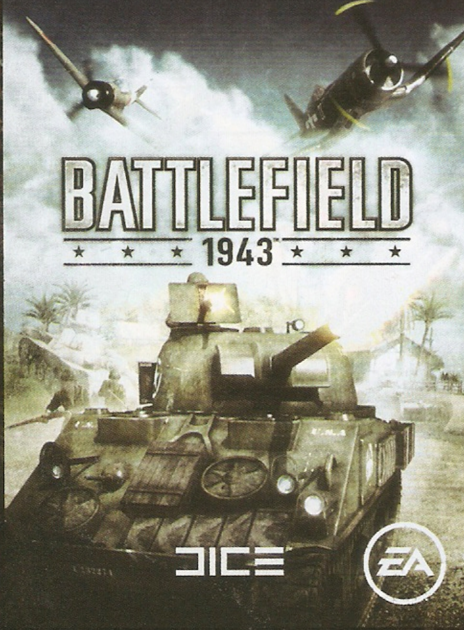
3-6 Wideawake's Secret

60. 在介绍完哨兵机器人后干掉4个机枪兵，继续前行，传送端左侧有狗牌。
61. 将传送端移动到右侧传送过去得到狗牌。

3-7 Headache
62.经过移动的弧形平台从凹室的梯子爬上去得到Vitality 3的地方有狗牌。
63.经过上层弧形平台再上梯子后得到狗牌。
3-8 Finding Agent Zero
64.杀掉两个猎人后，在跳下去前边缘右侧得到狗牌。
65.延续64，跳下瀑布继续前进得到狗牌。
66.顺着藤蔓到上层，之后一直向上，在中间层可以找到狗牌。
3-9 Aim for the Head
67.面对哨兵机器人，左转再左转，上楼梯干掉两个机枪兵得到狗牌。
68.在SCL设施中前行，出门右侧得到Inner Rage 3，再靠左走得到狗牌。
69.延续68，转身回走在阶梯旁边。
70.完成轨道后可得到Rampage 3，在上层还能找到狗牌。
71.做电梯到上层得到Samurai 3后，终端旁还有狗牌。
72.摧毁哨兵机器人的头后回到刚才它要攻击你时你要打开的门前，开门进去右边有狗牌。
73.和72号在一个房间内。
74.过场动画后，狗牌在右边。

第四章 Mardi Gras
4-1 The Corbeau Casino
75.击退雷米，过场动画后前行左侧狗牌，在柱子旁。
76.跳过几个绳子袭来之后前行得到狗牌。
77.打碎门右转得到狗牌。
78.延续77，消灭几个敌人后右转得到狗牌。
79.消灭新敌人刺客后靠右走可得到Blood Rage 3，之后靠右到上层在有狗牌。
80.在圆形大厅爬过巨像上的绳子，不要在中间跳到水盘上，直接到对面得到狗牌。
81.延续80，荡过绳子得到狗牌。
82.落地窗户前躲避直升机，这里有一个狗牌。
4-2 High Rollers Lounge
83.在爬上房顶之后，左走得到狗牌。
84.得到模型后乘滑索，落地后直走得到狗牌。
85.延续84，干掉两个从空中用绳索降下来的榴弹兵后得到狗牌。
86.在割断铁箱绳索的地方，跳到下面得到狗牌。
87.摧毁直升机后，左边有狗牌。
88.延续87，过桥前右边有狗牌。
4-3 Please Excuse Our Dust
89.开始看到雷米顺滑索向下，金刚狼向上走两层，发现半截的梯子，右行不跳上绳子左转得到狗牌。
90.割断牵扯钢筋的绳子过去后左转凹室内有狗牌。

第五章 The Wolverine
5-1 The Beginning of the End
91.站在地面上一个开启门的开关上，突刺通过门后不要爬绳子过沟壑，跳下去得到狗牌。
92.摧毁一个普通巨人后，穿过门，跳过几条绳子得到模型，之后回到绳子处，扒住架子的边缘一直向右移动，最后爬上去得到狗牌。
5-2 The Island
93.消灭工厂里的敌人进入一间宽敞的方形房间中，进门向前得到狗牌。
94.延续93，顺着走廊走一小段，左转到笼子的地方得到狗牌。
95.继续前行通过金属桥，穿过门，右上角狗牌，这是最后一个!



文 LittleBigBaby 编 胜负师 美编 忽悠悠

本作是一款玩家期待度很高的完全在线对战游戏，EA为了确保游戏品质进行延期后，高调登陆港美日欧PSN卖场，意将本作打造成PS3上最热门的联机游戏。游戏以太平洋战争为背景勾勒出3个各具特色的岛屿，以传统的夺旗模式作为游戏核心，最高支持32人联机对战，简单易上手的操作，使得玩家能百分百投身于这场激烈而残酷的战争中去。总之，本作素质非常高，推荐所有有条件联机的PS3玩家尝试一下本作。

战地1943		EA	主视角射击
PS3	Battlefield 1943		美版
	2009年7月9日	2～32人	9.99美元
	无对应周边		对应玩家年龄：13岁以上

奖杯总数	11	铜杯	6	银杯	4	金杯	1	白金	0	奖杯难度	B

战场指南

《战地1943》作为一款完全在线的对战游戏，联机效果一流，2M的宽带在对战中丝毫感觉不到延迟。本作的奖杯全部需要在线取得，但取得的要求并不高，100场对战看似耗时，但当玩家投身于其中时，便会欲罢不能。当玩家第一次进入游戏时，会要求玩家注册一个EA ID，此ID会和玩家的PSN账号绑定，今后所有EA的联机游戏都需要此ID，玩家可以去"https://profile.ea.com"注册。另外，本作是没有存档的，玩家所有的游戏数据都会寄存在EA的服务器中。

 **Attacker**  铜杯

取得条件：夺取5面旗帜
奖杯说明：只有夺取敌人据点的旗帜（红色）才算，白色的中立据点不计算在内。

 **Best Squad**  铜杯

取得条件：在所有地图中都获得过最佳小队
奖杯说明：游戏中总共有3张地图，在开始游戏前可以选择"START IN OPEN SQUAD"加入小队，屏幕下方会显示玩家所在小队的成员及兵种，在奋勇杀敌的同时，祈祷自己的队友不是太菜吧。

 **Tour of Duty II**  银杯

取得条件：完成100场比赛
奖杯说明：非常耗时的奖杯，平均完成一场比赛需要20多分钟，100场……玩家自己算算吧。

 **Defender**  铜杯

取得条件：防守5面旗帜
奖杯说明：在自己的据点内，杀死一名前来夺旗敌人即算成功防守一次，并且会有附加得分，累计5次即可。

 **Master of your domain**  银杯

取得条件：使用每个兵种都杀死过一名敌人
奖杯说明：游戏中总共有步兵、冲锋兵、狙击手三个兵种，每个兵种都杀死过一名敌人即可。

 **Milkrun**  铜杯

取得条件：驾驶飞机累计达到10分钟

 **Motorman**  铜杯

取得条件：使用汽车、坦克、飞机各杀死一名敌人
奖杯说明：三种载具中，惟一需要时间适应的就是操纵飞机杀敌，如果玩家觉得有难度，可以去雷达站呼叫轰炸机，玩家只需控制好其飞行方向，大规模空投炸弹就连躲在室内的敌人也能轻易炸死。

 **Parachutist**  铜杯

取得条件：成功使用一次降落伞
奖杯说明：去机场开飞机，把飞机开到最高，会出现提示要玩家跳伞，2秒内成功打开降落伞即可。

 **The Pacific Campaign**  金杯

取得条件：在所有地图都获胜一次
奖杯说明：在所有三张地图都获胜一次即可，所属阵营不限。

 **Tour of Duty I**  银杯

取得条件：完成30场比赛

 **Veteran**  银杯

取得条件：夺取25面旗帜

 **Melee Man**  铜杯

取得条件：使用近战方式杀死一名敌人
奖杯说明：使用匕首或日本刀杀一人即可。



文 炎骑士 美编 忽悠悠

如果你既是高达迷、同时又拥有PS3主机，那么这款游戏将会是你在年内获得的最好礼物！多样性的关卡和丰富的关卡使得本作毫无悬念地摘取了"史上最强高达题材动作游戏"的桂冠。而且，除了已有的数十个关卡和海量的机体之外，NBGI还不定期地更新了关卡和机体下载内容。尽管付费下载以及解锁的方式让人觉得十分不厚道，但作为一个热衷于高达题材游戏的玩家来说，这点小代价还是值得付出的。

機動戦士ガンダム戦記

MOBILE SUIT GUNDAM BATTLEFIELD RECORD U.C.0081

机动战士高达战记U.C.0081	NBGI	动作
机动战士ガンダム战记U.C.0081		日版
2009年9月3日	1～8人	7980日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

PS3

01 基本键位说明

游戏中的按键可以根据玩家的习惯来随意调整，不过考虑到在游戏中需要频繁进行诸如目标切换和加速冲刺等操作，所以在自定义键位的时候也要考虑到输入指令的便捷性。另外，游戏中的僚机指令可以对应手柄的六轴功能，不过考虑到实际的操作，建议还是关闭六轴以纯粹按键输入指令的方式比较好。



02 模式介绍

游戏中大致分为剧本模式（シナリオモード）和自由模式（フリーミッションモード）两大类。这其中，剧本任务是纯粹的单机线下关卡，而自由模式的关卡则是在基于单机模式的场景地图上的模式。此外，在完成剧本模式的特定关卡后，还可以解锁与之对应的分支任务。分支任务同样与游戏的原创故事剧本没有联系。分支任务和自由任务既可以进行在线游戏，也可以进行线下游戏。在线和线下游戏时的规则以及限制要求也会有所区别。如果将剧本模式下的联邦和吉翁两方阵营关卡全部通关，那么还可以解锁佣兵模式。



这个模式允许玩家选择游戏中出现的所有机体挑战任意关卡，不过购买机体和道具时的花费则要比其他模式高出一倍！

03 游戏画面说明



1	被锁定目标	6	语音字幕提示
2	僚机当前状态	7	雷达
3	视频通信窗口	8	冲刺喷射计量槽
4	战术指令	9	AP计量槽
5	任务提示	10	当前使用武器

04 关于奖励道具

完成每个关卡的任务之后，系统会随机赠送玩家一定数量的奖励道具，奖励道具的内容包括机体、武器和强化部件等等。在不同难度下，系统提供的奖励道具也会有所变化。也就是说，游戏中的道具刷新是根据不同的难度来随机出现的。不过在剧本模式以及一些特定的关卡中，这个规律有时候并不完全适用。具体的关卡对应道具请参看后文。

示例

难度/道具	道具1	道具2	道具3	道具4	道具5
EASY				—	—
NORMAL	—				—
HARD	—	—			

05 机体强化

关于武器

游戏中的绝大多数机体都可以调整使用的武器。而武器的种类则大致分为射击、格斗以及盾牌（防御）三大类。为机体配备武器的时候还要考虑机型基础性能限制以及适应性的问题。例如吉翁系水战机体就无法使用常规的各种外挂武器，而对于扎古一类的低等级吉翁系机体则无法直接使用联邦的大型光束武器。配备武器时需要考虑机体的出力（GEN）和能量蓄积能力（CAP）。低等级的机体的这两项性能往往较低，因而无法直接装备对出力要求较高的武器。



关于部件

各种强化部件的选择使用同样非常重要。通过安装强化部件，可以进一步提高机体的各项性能。不过所谓凡事都有利弊，每一种强化部件在提高机体对应能力的同时，也会令其他的某一项能力有所下降。玩家只能在种类繁多的部件中进行折中选择，而不是一股脑地把大堆的部件全部安装在一台机体上，否则只能适得其反。



机体更换

尽管可以为当前的机体装备更好的武器和各种强化部件，但对于后期的任务来说，那些基础性能较差的机型无论如何强化，也是不能够胜任作战要求的。所以，当我们获得了性能更好的机体之后，就可以根据接下来任务的需要而作出调整了。当然，机体的更换也是有一定条件限制的。由于存在战场环境的属性问题（如陆地、水下、宇宙），所以并不能一味选用那些实力超强的机体。例如，在水下的环境中，吉翁系的水战机种往往可以发挥出超越绝大多数常规机种的性能。



机体修复

每次作战结束后，玩家使用过的机体都会受到一定程度的损伤。通过花费一定的资金，可以将受损的机体完全修复。而修复机体所花费的金钱数量，则要视机体的受损程度而定。在这里不得不提到本作中加入的装甲破损设定及补给原则：

在游戏中，所有机体都有装甲的保护且分为四个阶段，完整状态的装甲即代表满状态的AP。在受到一般的攻击时，机体的AP会逐渐下降，此时只要返回补给点或立即原地下蹲便可以令机体的AP慢慢恢复至最大状态。不过，当受到的瞬间攻击力过高时，机体的装甲就会破损。装甲破损之后，返回补给点和原地休息这两种战场修复方式都无法使得AP恢复至最大状态，而是只能达到装甲破损时的当前最大程度。如果四个阶段的装甲防护被完全破坏，那么玩家操纵的机体就会彻底倒下，任务也会随之失败。需要指出的是，在单机线下模式的关卡中，僚机无论受到多么大的伤害都不会被击倒。当AP被削减至一定程度后，僚机机会自动下蹲恢复AP。只不过处于此种状态下的僚机已经毫无战斗力可言，只能用来吸引敌人的火力。





06 驾驶员的培养

相比PS2时代的前作，这一次的游戏还加入了更换驾驶员及驾驶员能力培养的设定。游戏中两方阵营中可供选择的驾驶员共有十名，属于剧本中的角色。另外在自由模式中，玩家还可以培养属于自己的“大众脸”驾驶员。不论是故事中的角色还是自由创造的角色，培养的方式都是相同的，即根据实际的能力分为格斗、射击、防卫及操纵四个方面。每次完成任务后，参加作战的小队成员（玩家自身及小队其他两名成员）都会分别获得独立的经验值。而这些经验值则可以用于四项能力的提升。需要说明的是，只有参与战斗的成员才会获得经验值，处于待机状态的角色则无法获得经验值。



格斗	有助于提高在近战格斗时对目标造成的伤害
射击	有助于提高在远距射击时对目标造成的伤害
防卫	可以减轻中弹后受到的伤害
操纵	提高机体的移动速度以及延长冲刺的持续时间

07 战术指令

由于存在小队的设定，所以战术指令的出现也就是理所当然的。与其他具备僚机指令的游戏相比，本作中的战术指令在种类和数量上可谓历史之最。丰富的指令足以应付各种可能发生在战场上的情况。不过，由于键位数量的限制，在一次出击中，我们最多只能分配和携带八个不同的指令。通过十字键和L1键的组合（默认）可以随意在八个指令之间进行切换。当然，熟悉各种指令的用途也是非常必要的。有关僚机指令的具体介绍，请参看随后的表格内容。



08 机种改良

熟悉高达作品的朋友应该都知道，游戏中出现的一些机型存在单独的庞大系谱。在本作中，我们既可以使用这些基本型号的机体，也有机会驾驶该型号的改良型。通过完成任务可以获得用途不同的强化部件，在这些部件之中就有一些是专门用于改造机体的特殊类型。只要为特定的机体安装上与之对应的改造部件，那么就可以得到强化型机体。需要说明的是，这种强化改造的过程往往是不可逆的，对于同时可以向着多个方向改造的机体，只能事先考虑清楚再进行改造。



通过安装特殊强化部件可以得到对应机种的改进型号。

09 游戏心得

活用跳跃和加速冲刺

为了在游戏中减少被命中的概率，除了要时刻保持灵活的跑位之外，巧妙地运用跳跃和向着不同方向进行加速冲刺也是非常必要的。需要指出的是，直接按下跳跃键（默认“×”键）只能令机体垂直向上起跳，要想改变跳跃的方向或者发动冲刺加速，就要快速输入两次指令并配合机体的移动。另外，游戏中的机体在冲刺性能方面分为两大类，其一是只能向前方进行持续冲刺，在横向喷射或疾速后退时只能快速移动很小的一段距离；其二则是具备全方位持续冲刺能力的机型，可以通过消耗喷射计量槽向着任意方向持续快速移动。



锁定与解除锁定

当目标进入自身机体一定范围内之后，便可以通过锁定来优先选择攻击的对象。不同于其他此类游戏，本作中的锁定系统存在自动解锁的设定。除了锁定距离的变化之外，早期一些性能较差的机体在锁定敌机后很容易因为敌机的快速移动而丢失目标。因而在游戏中频繁输入指令保持锁定状态也就显得非常必要。另外，我们还可以通过为机体安装强化部件来提高锁定能力。在一些特殊的场合，往往需要强制解除锁定，此时只要保持按住锁定键，片刻之后就可以解除对目标的锁定状态。



锁定框的变化

白色	目标处于自机火力射程之外
黄色	目标已进入自机火力射程内，但命中率相对较低
红色	目标已经十分接近，为最佳攻击距离

关于射击系武器的性能

对于射击系武器，大致可以从攻击力、射程及连射性能三个方面来判断其性能。这其中，攻击力直接决定对目标的攻击效率；射程则决定是否能够先敌开火、掌握主动权；至于连射性能，一方面是部分轻型武器的必备性能，另一方面则是制约重型武器快速反应的条件。此外，射击系武器还按照其弹药的种类分为六个大类，熟悉并掌握不同类型的武器，也是克敌制胜的关键所在。部分武器通过保持按住射击键可以进行蓄力，从而进一步提高杀伤力。

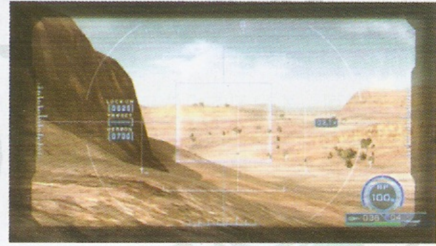


射击系武器类型一览

武器类型	性能说明	蓄力能力
机关枪类	多为实弹系武器，单发威力较小，但凭借较高的射速和命中率往往可以在很短的时间内快速削减目标的AP	不可
霰弹枪类	多为实弹系武器，连射性能较差，攻击力随自机与目标距离的拉大而减弱，只能在近距离发挥作用	不可
火箭炮类	实弹系武器，拥有极高的单发杀伤力，连射性能较差，既可以直接命中杀伤，也可以借助爆炸产生的冲击波对目标造成伤害	可以
导弹类	单发威力较大的实弹系武器，连射性能一般，具有一定的自动追踪能力，且可以复数发射，适于对付高速移动的地面目标和飞行器	不可
光束类	主要指光束步枪，连射性能一般，射程远精度高，攻击力也非常可观，可配合狙击模式对远距离目标实施狙杀	可以
榴弹类	多为手榴弹，属于投掷类实弹武器，射程适中，攻击力较高，主要依靠爆炸后产生的冲击波杀伤目标	可以

关于狙击

狙击是部分装备肩部加农炮（キャノン）及有能力携带光束（狙击）步枪的机型所拥有的高级射击能力。在战斗中按下R3键即可进入狙击模式，此时再通过调整焦距及修正量来进一步瞄准目标，随后即可发出致命一击。制约狙击精度的因素除了玩家的操作熟练程度之外，还与机体的实际性能有关。如果发现当前使用的机体无法对较远距离的目标实施有效狙杀，那么就有必要为其安装用于提高狙击精度的强化部件了。



关于双手武器

本作中的一大特色就在于可以为机体的双手分别配备武器，双手武器不仅仅限于射击系武器，格斗类武器同样也是适用的。不过由于双手同时持有武器，所以在这种状态下就无法配备盾牌。配置双手武器可以明显提高单机的攻击力，在执行一些突击性任务时可以起到很好的效果。不过由于早期部分机体的GEN和CAP限制，如果想让双手同时持有武器，就只能在其他方面作较大的牺牲。对于那些基本防护能力十分低下的机型，还是不要过分追求使用双手武器为好。



▶装备双手武器后可以明显提高攻击效率。

关于命中效果

无论敌我双方，在受到攻击后通常会表现出三种状态：硬直、倒地及无法行动。了解中弹后的机体表现自然也是非常有意义的，如果能够及早发现敌人所使用的武器类型，那么就可以迅速判断出对方的威胁程度。



硬直	受到中等级别威力武器的攻击后产生，多见于光束步枪
倒地	持续遭到中等级别的射击或格斗攻击，或者直接被冲击波波及
无法行动	多为受到电击系专用武器攻击后产生，短时间内丧失战斗力

关于格斗

相比射击系武器，格斗系武器虽然同样种类繁多，但使用频率相对较低。不过，格斗系武器有着自身的独特优点，这就是相对较高的攻击力和连续攻击方式。不论是光束军刀还是实体的刀剑，都允许在近战格斗中连续发动。另外，如果装备了具有攻击能力的特殊盾牌（如バトルシールド），还可以在原本最高的三连击基础上再进行一次追加攻击。

关卡特别说明

任务编号示例：[A]–[B][XX]

▲字母“A”代指势力阵营。E指地球联邦军，Z指吉翁公国军。

▲字母“B”代指任务类型。S为游戏原创的剧本任务，属于单机线下任务；P为游戏中的共通支线任务，既可单机游戏也可上网联机；F为游戏中的自由任务，既可单机游戏也可上网联机。

▲“XX”为数字，是用以区别关卡的顺序编号。

地图说明

游戏中双方势力阵营共用相同的战场地形，只是以任务的性质和顺序不同而加以区分。本攻略中在“剧本任务”中将会插入全部关卡的地图，而在随后的“共通支线任务”和“自由任务”将不再插入地图。读者可以根据对应任务后面的地形特征来查阅前文中的地图。

- ● 己方小队初始位置
- ● 补给点位置
- ➡ 敌人增援方向

10 流程解说

地球联邦军剧本任务

沙漠の风作战　E–S01

リビア沙漠（岩山、荒野）

任务报酬 4200　特殊条件 –　限制时间 –　友军部队 ●

作为联邦军的第一个任务，本关的总体难度并不算高。战斗开始后，玩家的小队出现在地图的正北方。由于敌人数量不多，可以借机熟悉一下基本的操作方式。从初期的位置向着补给点的方向行动过程中需要注意来自敌方的火箭炮攻击。将初期的敌人消灭之后会出现敌方增援，将这些散兵游勇清理干净就算完成任务。



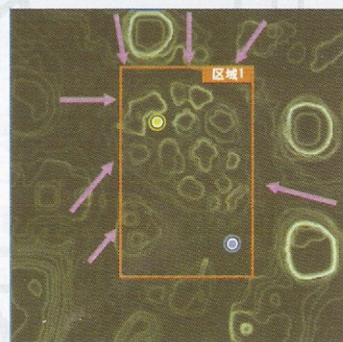
难易度	奖励1	奖励2	奖励3
EASY	AP回复ユニット	强化装甲ユニット	ブルパップマシンガン
NORMAL	强化装甲ユニット	ブルパップマシンガン	陆战サーベル
HARD	ブルパップマシンガン	陆战サーベル	スパイクシールド

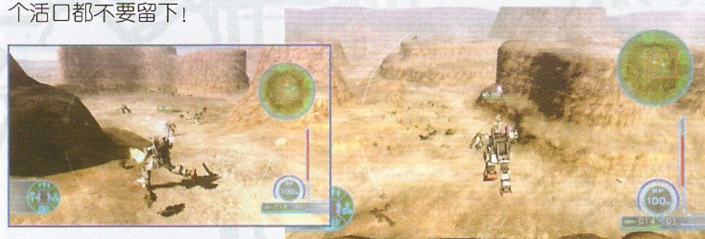
输送部队救出任务　E–S02

シリア沙漠（岩山、荒野）

任务报酬 5600　特殊条件 –　限制时间 –　友军部队 ●

本次作战要求在最短时间内与友军的输送部队汇合，这意味着一旦输送部队遭到全灭就算任务失败！战斗开始后，玩家的小队会出现在地图的东南角。与此同时，敌人会从三个方向直扑友军输送部队。行动过程中注意不要与沿途接近的敌方杂鱼作过多纠缠。成功赶在敌人之前到达目的地后，需要优先攻击对友军造成威胁的敌机。将初期的敌人消灭之后会出现少量增援，一个活口都不要留下！





难易度	奖励1	奖励2	奖励3
EASY	CAP增加ユニット	预备マガジン×1	ロケットランチャー
NORMAL	预备マガジン×1	ロケットランチャー	バトルシールド
HARD	ロケットランチャー	バトルシールド	地上战装备

オデッサ防卫战 E-S03

オデッサ（基地、格纳库）

任务报酬 8400 | 特殊条件 – | 限制时间 – | 友军部队 ●



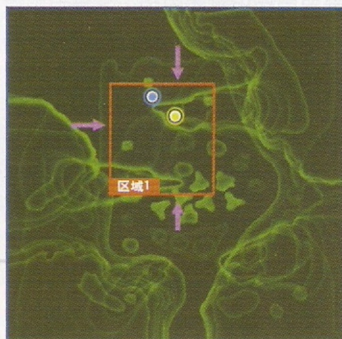
开始行动后，要协助友军将前来偷袭的敌方杂鱼消灭干净。在这个阶段活用手榴弹或者火箭筒可以令战斗效率大幅度提高。待进入第二阶段后，需要特别注意已经潜入敌手的暗夜火焰魔神。由于这台机体不会显示在雷达上，并且有着极为恐怖的近身格斗能力，所以在作战过程中要时刻提防被其从背后偷袭。另外，由于敌方几个主要目标皮糙肉厚，所以只能利用僚机进行牵制，然后利用远射类主武器从外围一点点削减其 HP。战斗过程中一定要避免装甲受损，弹药用尽后只能长途跋涉回补给点来补充。将火焰魔神的 HP 削减至一半以下后会触发剧情，随后便会撤退。

难易度	奖励1	奖励2	奖励3
EASY	广域レーダー	アポジモーター	ビームガン
NORMAL	アポジモーター	ビームガン	广域レーダー
HARD	ビームガン	陆战サーベル	宇宙用バックパック

物资强夺部队追击 E-S06

大西洋（深海）

任务报酬 3500 | 特殊条件 与之前的任务连续进行，中途无法进行整备 | 限制时间 – | 友军部队 –



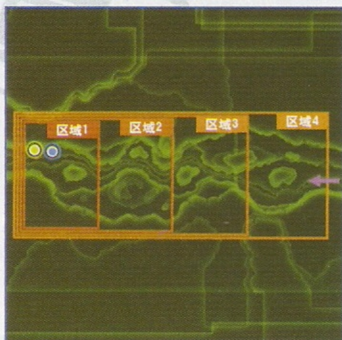
在深海中战斗的最大难点在于要同时面对不断出现的水中型敌机以及一台超强的水战型 MA。由于敌方杂兵是不断刷新的，所以只要集中火力攻击攻击 MA。对方的连射鱼雷是比较大的威胁，需要事先计算好提前量通过连续冲刺来躲避。在发动攻击时需要注意不要锁定对方发射的鱼雷，只有命中其本体才能造成有效伤害。

难易度	奖励1	奖励2	奖励3
EASY	アポジモーター+1	追加ジェネレーター+1	CAP増加ユニット
NORMAL	追加ジェネレーター+1	CAP増加ユニット	アポジモーター+1
HARD	CAP増加ユニット	アポジモーター+1	アポジモーター+1

追击任务 E-S04

峡谷（岩山、河川）

任务报酬 6300 | 特殊条件 – | 限制时间 – | 友军部队 –



本关的难点之一在于具备较高攻击力的扎古加农，与之战斗时要注意提防敌人从远处的偷袭。另外，部分敌人还会从峡谷两侧的山崖上发动偷袭。战斗的第二个难点在于补给点设置的位置是小队初始所在地，因而在四个阶段的向前推进中要确保将每一阶段出现的敌人全部消灭再继续前进。否则一旦被敌人从后方包抄或破坏补给点，那么接下来的战斗就会异常艰苦。

难易度	奖励1	奖励2	奖励3
EASY	プロペラントタンク+1	水中战装备	ヒートソード
NORMAL	水中战装备	ヒートソード	プロペラントタンク+1
HARD	ヒートソード	プロペラントタンク+1	水中战装备

物资夺还任务 E-S07

バハマ诸岛（小岛、海）

任务报酬 6300 | 特殊条件 – | 限制时间 – | 友军部队 ●



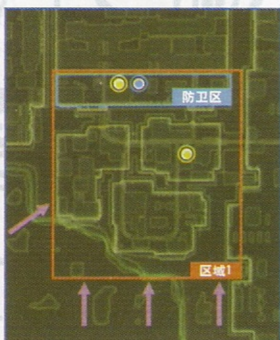
在开始本次作战前，建议装备威力较大的光束类武器，否则在与敌人对射时将会处于不利局面。这一次的战斗重点是守住地图上的三处物资存放点，如果三处的物资都被敌人搬运走，就算任务失败。为了能够最大限度守住存放的物资，可以采取稳妥的防守战术确保其中一处，然后依托有利地形展开阻击，也可以对最具威胁的目标发动优先打击。不过后一种战术对操作技巧及攻击效率的要求较高。战斗过程中注意敌方普遍配备远距离射击系武器，因而要避免近战，否则很容易被冷枪偷袭。另外为了提高战斗效率，还要尽可能避免在水下行动。

难易度	奖励1	奖励2	奖励3
EASY	广域レーダー+1	狙击スコープ×3.0	量产ビームライフル
NORMAL	狙击スコープ×3.0	量产ビームライフル	广域レーダー
HARD	量产ビームライフル	广域レーダー	スナイパーシールド

工业地带防卫任务 E-S05

ベルファスト（港、海）

任务报酬 7000 | 特殊条件 – | 限制时间 – | 友军部队 ●



由于本次任务将会与接下来的任务衔接在一起，导致中途无法更换出战机体，所以建议事先选用水中型吉姆并配备火箭炮类武器，另外可以酌情考虑安装提高水中适应性的强化部件。战斗的难点在于守住初期补给点所在的区域（详见地图），敌方的水战型机体会不断出现。本次作战的技巧在于依托复杂的工厂地形回避水战型敌机的大威力光束攻击。待消灭一定数量的敌机后，地图上就会出现第二个补给点，随后就可以转为反攻了。

难易度	奖励1	奖励2	奖励3
EASY	–	–	–
NORMAL	–	–	–
HARD	–	–	–

潜伏部队扫讨任务 E-S08

密林地带（密林、山麓）

任务报酬 7000 | 特殊条件 – | 限制时间 – | 友军部队 ●



密林行动的基本要求是作到尽量保证隐藏自己的行踪，否则就会被远处山崖上的狙击型敌机重创。战斗的全过程中切忌盲目突进，尽量依托掩体进行精确射击。将具有威胁的地面目标消灭之后，再去专心对付可恶的狙击手。建议选用至少达到陆战型高达一级的机体，并且装备光束步枪和有助于提高狙击精度的强化部件。只有这样才不至于在行动中被动挨打。如果对自己的操作技巧有信心，甚至还可以在敌方狙击手开火的间隙与之展开狙击战。

难易度	奖励1	奖励2	奖励3
EASY	强化装甲ユニット+2	コマンドサーベル	ブルパップマシンガン改
NORMAL	コマンドサーベル	ブルパップマシンガン改	追加ジェネレーター+2
HARD	ブルパップマシンガン改	追加ジェネレーター+2	アポジモーター+2

东南アジア方面军支援任务 E-S09

インドシナ（基地、密林）

任务报酬 10500 | 特殊条件 ユーゲ强制驾驶RX-81LA、シェリー强制驾驶RX-81ST出击
限制时间 － | 友军部队 ●



本次任务中的角色和机体为强制固定，不过好在出击的机体性能不俗，所以大可放心应付。战斗开始前可以调整携带“友军突击”和“友军随行”等指令，从而有利于对被救援友军的指挥调动。战斗开始后一方面要尽快赶往目的地，一方面还要提防首次出现在敌阵中的大魔型机体。在前半段的战斗中一方面要注意保护友军免遭全灭的结局，一方面还要确保补给点不被摧毁。当初期的敌机被消灭殆尽时，就会引发剧情，随后只要集中火力对付出现的暗夜火焰魔神就可以了。

难易度	奖励1	奖励2	奖励3
EASY	大型スナイパーライフル	陆战サーベルⅡ	陆战型ガンダム
NORMAL	陆战サーベルⅡ	陆战型ガンダム	ミサイルランチャー改
HARD	陆战型ガンダム	ミサイルランチャー改	バトルシールドⅡ

ニューヤーク防卫任务 E-S10

ニューヤーク（街、公园）

任务报酬 6300 | 特殊条件 ユーゲ强制驾驶RX-81LA、シェリー强制驾驶RX-81ST出击
限制时间 － | 友军部队 －



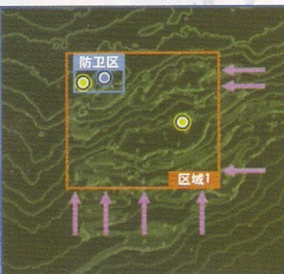
这一次的战斗依然是固定机型和角色的强制出击，并且同样无法事先进行改造整备。整场战斗的全过程要本着防守第一的原则，尽量避免冲到战场中央的开阔地带，否则就会成为对方狙击型扎古的活靶子。坚持战斗一段时间后，地图上会先后出现两个补给点。注意敌人在此时会优先偷袭补给点，一定不要让其得逞。接近战斗尾声时，敌阵中会出现 6 台大魔，可以用远距离狙杀的方式将之活活屈死。

难易度	奖励1	奖励2	奖励3
EASY	预备ENパック×1	射击ブースター+1	狙击スコープ×4.0
NORMAL	射击ブースター+1	狙击スコープ×4.0	预备ENパック×1
HARD	狙击スコープ×4.0	预备ENパック×1	射击ブースター+1

レーダー基地防卫任务 E-S11

ウラル山脉（基地、山岳）

任务报酬 7000 | 特殊条件 － | 限制时间 － | 友军部队 ●



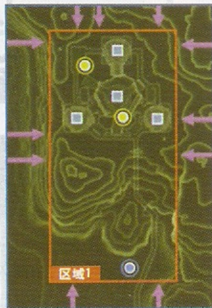
防守雷达基地的关键在于不能让敌人对山顶的雷达站实施直接打击。为了能够从远处先敌开火，建议事先配备高性能的机型以及光束步枪。战斗开始后，小股的敌人会源源不断从山脚下冲上来。为了稳妥起见，可以放弃半山腰的一处补给点，专门防守山顶的雷达站。战斗后期，敌方不仅会提高地面增援的频率，还会分别派出几批轰炸机从空中发动袭击。注意一定要将所有的敌机消灭干净，否则一旦有敌机飞临雷达站上空就算任务失败！

难易度	奖励1	奖励2	奖励3
EASY	强化装甲ユニット+3	追加ジェネレーター+3	试作ビームライフル
NORMAL	追加ジェネレーター+3	试作ビームライフル	追加ジェネレーター+2
HARD	试作ビームライフル	アポジモーター+3	プロペラントタンク+3

オーガスタ防卫战 E-S12

オーガスタ基地（基地、森）

任务报酬 12600 | 特殊条件 ユーゲ强制驾驶RX-81LA、シェリー强制驾驶RX-81ST、ロブ强制驾驶RGM-79G出击
限制时间 － | 友军部队 ●



本次作战的难点是对雷达站的防守。任务是强制固定机型无整备出击，所以无形中令己方的作战实力进一步削弱。战斗开始后需要抓紧时间冲向雷达基地，期间可能会遭遇装备火箭筒的大魔。对于这些敌人，一定要集中火力迅速击破，否则不断出现的敌人可以将自机逼上绝路！赶到目的地之后，需要将目标锁定在袭击雷达站的老虎身上。战斗的前半段一定要避免装甲受损以及补给点被破坏，否则后期的战斗绝无胜算。敌方阵营中普遍装备了大威力武器，只能采取引诱和逐个击破的方式来对付。

难易度	奖励1	奖励2	奖励3
EASY	ショートビームライフル	RX-81サーベル	ヘビーライフル
NORMAL	RX-81サーベル	ヘビーライフル	ショートビームライフル
HARD	ヘビーライフル	ショートビームライフル	RX-81サーベル

アデン基地急行任务 E-S13

シリア沙漠（岩山、荒野）

任务报酬 7000 | 特殊条件 － | 限制时间 － | 友军部队 ●



如果之前已经习惯了猛冲猛打的作战样式，这一次的任务则会让人觉得太过窝囊。战斗开始后，我方小队需要在最短的时间内到达地图南端的目的地。由于敌方前来阻截的战力都是装备了大威力武器的高等级机体，所以在整个行动中一定要避免与敌人纠缠。此外还要经常通过指令来收缩阵形，保证两个僚机能够跟上自己的行动节奏。注意敌方的优势兵力主要集中在地图中部，因此可以从两侧绕行迂回。

难易度	奖励1	奖励2	奖励3
EASY	预备マガジン×2	预备ENパック×2	强化装甲ユニット+3
NORMAL	预备ENパック×2	强化装甲ユニット+3	预备マガジン×2
HARD	强化装甲ユニット+3	预备マガジン×2	预备ENパック×2

HLV发射阻止任务 E-S14

アデン基地（宇宙港、岩山）

任务报酬 14000 | 特殊条件 ユーゲ强制驾驶RX-81LA
限制时间 10分钟 | 友军部队 －



这一次任务的问题就在于一个“急”字。第一阶段的战斗是对付作为“门卫”的杂兵以及若干炮台。待接近基地入口时，就会触发剧情，随后要面对暗夜火焰魔神。在触发情节之前，建议先将场景内的炮台尽数消灭，这样在随后的战斗中就不用担心受到牵制了。进入第二阶段之后，敌人的攻击会更加猛烈。不过由于时间的限制，最好能够避免与敌人正面冲突。按照地图上所示的路线迂回前进接近三个 HLV 发射阵地，然后就可以迅速将其摧毁了。

难易度	奖励1	奖励2	奖励3
EASY	ST用ミサイルL	LA用ガトリングS	宇宙战装备
NORMAL	LA用ガトリングS	宇宙战装备	ST用ミサイルL
HARD	宇宙战装备	ST用ミサイルL	LA用ガトリングS

ムサイ级轻巡洋舰追击 E-S15

月面（クレーター、丘陵）

任务报酬	10500	特殊条件	ユーゲ强制驾驶HFA-78-3出击
限制时间	–	友军部队	–

进入宇宙后的第一场战斗显得比较另类，是强制卷轴的追击战。尽管FHA-78-3的防护能力十分出众，但要想避开所有攻击也是不容易的。本次战斗的关键在于反应及时和操作熟练。在战斗的中盘，敌方会出现MA前来干扰。如果不能在短时间内将MA解决掉，那么将会令随后的战斗显得非常被动。当接近最后的目标后，应该将武器切换为机身上装备的光束炮。只要瞄准猛轰就可以顺利过关。



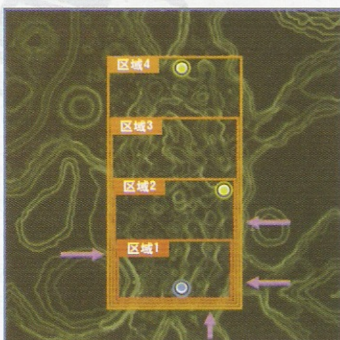
难易度	奖励1	奖励2	奖励3
EASY	宇宙战装备	格斗ブースター+3	ビームサーベル改
NORMAL	格斗ブースター+3	ビームサーベル改	宇宙战装备
HARD	ビームサーベル改	宇宙战装备	射击ブースター+3

最终防卫ライン突破 E-S16

月面（峡谷、岩山）

任务报酬	9100	特殊条件	–	限制时间	–	友军部队	–

获得了高达7号机之后，战斗的难度突然下降了不少。相比以往的任务，这一次任务的难度甚至可以忽略不计。战斗的关键在于确保第二和第四阶段先后出现的两个补给点不被摧毁，否则在面对层出不穷的敌方杂鱼时就只能用格斗武器去招呼了。



难易度	奖励1	奖励2	奖励3
EASY	AP回复ユニット+1	CAP增加ユニット	ビームライフル改
NORMAL	CAP增加ユニット	ビームライフル改	AP回复ユニット+1
HARD	ビームライフル改	AP回复ユニット+1	CAP增加ユニット

マスドライバー发射阻止任务 E-S17

マスドライバー基地（基地、荒野）

任务报酬	16800	特殊条件	ユーゲ强制驾驶RX-78-7出击
限制时间	–	友军部队	–

联邦军的最后一个剧本任务有着不小的难度。前半段的战斗中将要面对敌方大量的高等级机种，并且还伴随有堡垒上的光束炮扫射。对付这些敌人的要点是巧妙依托战场上的三个丘陵作为掩护，然后以僚机作为牵制对敌机逐个击破。需要注意的是，由于战场上没有补给点，所以务求每击必中。第二阶段的战斗是双方阵营主人公的生死对决。需要注意这个阶段的战场外围仍然存在光束炮台，因此最好能够将对方吸引至场景中的环行坑道内，以避免遭到炮台的干扰。在决斗的过程中，可以先使用光束步枪在中近距离连射，然后再用光束军刀猛砍。



难易度	奖励1	奖励2	奖励3
EASY	アポジモーター+5	追加ジェネレーター+4	CAP增加ユニット+2
NORMAL	追加ジェネレーター+4	CAP增加ユニット+2	アポジモーター+5
HARD	CAP增加ユニット+2	アポジモーター+5	追加ジェネレーター+5

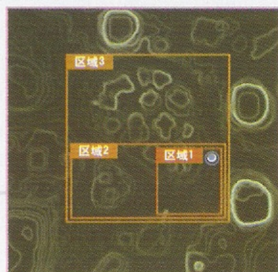
吉翁公国军剧本任务

野战阵地强袭作战 Z-S01

シリア沙漠（岩山、荒野）

任务报酬	4200	特殊条件	–	限制时间	–	友军部队	–

初阵的战斗自然是没有太多悬念的，对手基本上只有吉姆以及诸如61式战车之类的低等级武装。不过需要注意的是，本次作战的场景较为开阔，且分为三个阶段。由于没有补给，所以在战斗的全过程中要特别注意控制弹药消耗量。在不必要的情况下尽可能使用格斗类武器来清场，留下宝贵的弹药用作牵制敌人的远距离火力。



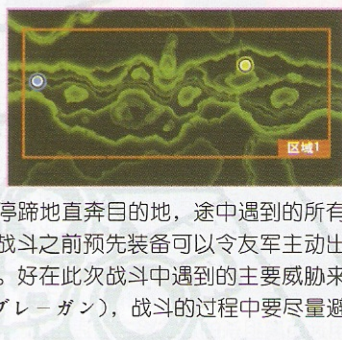
难易度	奖励1	奖励2	奖励3
EASY	AP回复ユニット	强化装甲ユニット	100mmマシンガン
NORMAL	强化装甲ユニット	100mmマシンガン	ヒートホーク
HARD	100mmマシンガン	ヒートホーク	バトルシールド

挟击作战 Z-S02

峡谷（岩山、河川）

任务报酬	5600	特殊条件	–	限制时间	–	友军部队	●

赢得这场战斗的决定因素在于行动速度要足够快！战斗开始后，可以从地图上观察到距离己方小队位置较远的友军部队。如果不能在友军战力受损超过50%之前赶到，就会导致任务失败。而为了能够尽快与友军汇合，最好的办法就是从初始位置马不停蹄地直奔目的地，途中遇到的所有敌人全都暂且不管。另外，也可以在战斗之前预先装备可以令友军主动出击的指令，这样可以进一步争取时间。好在此次战斗中遇到的主要威胁来自联邦军吉姆的光束喷枪（ビームスプレーガン），战斗的过程中要尽量避免迎着敌人的枪口强攻。



难易度	奖励1	奖励2	奖励3
EASY	CAP增加ユニット	预备マガジン×1	120mmマシンガン
NORMAL	预备マガジン×1	120mmマシンガン	ジムシールドD型
HARD	120mmマシンガン	ジムシールドD型	地上战装备

イフリート・ナハト夺还作战 Z-S03

オデッサ（基地、格纳库）

任务报酬	7000	特殊条件	エリク强制驾驶RGM-79、アイロス强制驾驶MS-06J、フリッツ强制驾驶MS-05B出击
限制时间	–	友军部队	●

抢夺暗夜火焰魔神的作战有一定的难度。在战斗的前半段，玩家需要强制驾驶战斗力极差的联邦军吉姆潜入敌阵。在这个阶段，友军的部队会直接向南进行佯攻，自机则需要向着西北方向的格纳库单独行动。此处的难点在于巧妙地消灭所有的钢坦克，建议依托战场上的掩体采用诱敌前出的战术各个击破。当接触到格纳库之后，战场上又会出现若干吉姆，此时依旧要采取各个击破的战术。



难易度	奖励1	奖励2	奖励3
EASY	–	–	–
NORMAL	–	–	–
HARD	–	–	–

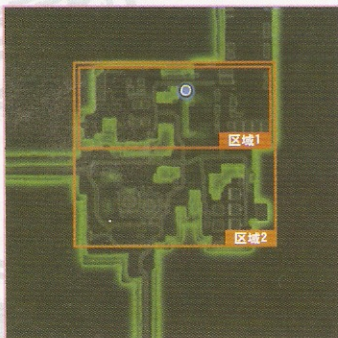
硬件集结 特征集结 劲作集结 攻略集结

オデッサ基地脱出作战 Z-S04

オデッサ（基地、格纳库）

任务报酬 3500　特殊条件 エリク强制驾驶MS-08TX/N、アイロス强制驾驶MS-06J、フリッツ强制驾驶MS-05B出击

限制时间 –　友军部队 ●



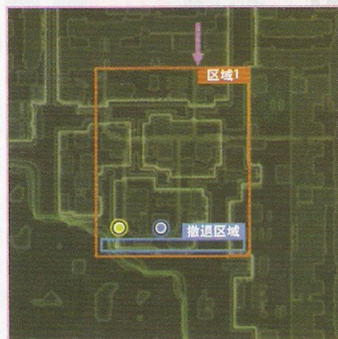
接下来的作战是上一关的延续，由于已经坚持到成功抢到火焰魔神，所以战场上的主动权早已向着己方倾斜。巧妙利用火焰魔神的苦无配合格斗攻击可以将出现的所有敌人轻松击倒！敌方的王牌小队登场之后仍然可以采用远距离苦无牵制加贴身格斗的战术来对付。如果觉得这种战术有一定的风险，那么还可以适当调整对僚机的行动指令。

难易度	奖励1	奖励2	奖励3
EASY	プロペラントタンク+1	水中战装备	ビームガン
NORMAL	水中战装备	ビームガン	プロペラントタンク+1
HARD	ビームガン	プロペラントタンク+1	水中战装备

撤退支援作战 Z-S05

ベルファスト（港、海）

任务报酬 6300　特殊条件 –　限制时间 –　友军部队 ●



由于战场地形的因素，建议事先选用水中战专用机型，以求作战效能的最大化。在工业区的战斗较为简单，只要略加注意联邦方面的水中型吉姆即可。如果能设法将敌人引诱至水中，那么还可以进一步发挥水战机型的优势来迅速削弱敌方战力。此次战斗的全过程中会出现数量可观的敌机，建议在战斗中避免过于前突，只要依托补给点战斗就可以慢慢消耗掉对方的战斗力。

难易度	奖励1	奖励2	奖励3
EASY	射击ブースター+2	格斗ブースター+1	ミサイルランチャー
NORMAL	格斗ブースター+1	ミサイルランチャー	射击ブースター+1
HARD	ミサイルランチャー	射击ブースター+1	格斗ブースター+1

物资回收作战 Z-S06

大西洋（深海）

任务报酬 5600　特殊条件 –　限制时间 4分钟　友军部队 –



此次出击的首选机型依然是水战专用机。由于存在时间限制，所以务求迅速赶到地图上的物资存放处收回物资。需要注意的是，联邦军在此战中会投入缴获的吉翁系水战机型＋魔蟹，行动过程中一定要避开对方的远程光束狙击。如果时间充足，可以考虑将拦路的部分敌机消灭，以免其碍手碍脚。

难易度	奖励1	奖励2	奖励3
EASY	アポジモーター+1	追加ジェネレーター+1	CAP增加ユニット
NORMAL	追加ジェネレーター+1	CAP增加ユニット	アポジモーター+1
HARD	CAP增加ユニット	アポジモーター+1	追加ジェネレーター+1

强行突破作战 Z-S07

密林地带（密林、山麓）

任务报酬 5600　特殊条件 –　限制时间 –　友军部队 ●



本次作战的主要目的就是"跑"，为了能够在最短时间内到达指定的脱离区域，最好在出击前为小队中的三名成员分别选择可以快速移动的机体并搭配安装提高喷射持续时间的部件。另外在战术指令的选择上也要倾向于尽收阵形的指令，一边提高小队成员的跟随效率。战斗开始后不要理会沿途出现的敌人，只要拼命向着指定的方向冲刺即可。到达第一阶段的指定位置后会引发特殊剧情，随后继续突围。行动过程中可能会遭遇到诸如钢坦克之类的可恶敌人，必要的时候可以考虑将其消灭，以免令断后的僚机遭到纠缠。

难易度	奖励1	奖励2	奖励3
EASY	广域レーダー+1	狙击スコープ×3.0	マゼラトップ炮
NORMAL	狙击スコープ×3.0	マゼラトップ炮	广域レーダー
HARD	マゼラトップ炮	广域レーダー	试作グフシールド

密林基地防卫作战 Z-S08

インドシナ（基地、密林）

任务报酬 9100　特殊条件 エリク强制驾驶MS-08TX/N、アイロス强制驾驶MS-05L、フリッツ强制驾驶MS-06F出击

限制时间 –　友军部队 ●



由于出击的机体被限定为暗夜火焰魔神，所以注定此次战斗将要以格斗战为主。好在战斗的前半段没有太多难点，只要发动指令让僚机去牵制敌人，自机便可以采用远距离发射苦无配合接近格斗的战术来虐杀了。后半段的战斗算是与联邦篇故事的一个呼应，对方的RX-81小队会出现在战场上。此时的战术依旧不用变化，只要设法接近对方并连续用双刀不停劈砍就可以令对手彻底丧失还手的机会。

难易度	奖励1	奖励2	奖励3
EASY	强化装甲ユニット+2	MMP-80マシンガン	グフ
NORMAL	MMP-80マシンガン	グフ	追加ジェネレーター+2
HARD	グフ	追加ジェネレーター+2	ヒートソード改

レーダー施设破坏作战 Z-S09

ウラル山脉（基地、山岳）

任务报酬 7000　特殊条件 –　限制时间 –　友军部队 –



这一次的任务颇具难度，敌方用来守卫山顶雷达站的机型多为狙击型吉姆和可以远射的坦克型。由于敌人的数量会不断刷新，因而以往那种步步为营的"剥洋葱"战术并不适用。赢得这场战斗胜利的关键在于巧妙提高战斗效率和抓住稍纵即逝的战机。战斗开始后迅速沿着地图西侧的敌方力量真空带向上发起冲刺往往可以杀敌人个措手不及。为了以防万一，还可以借助战术指令来调动僚机进行掩护射击。到达山顶雷达站之后，首先将此处的零星守卫解决掉，然后对着雷达站猛烈开火即可搞定收工。

难易度	奖励1	奖励2	奖励3
EASY	プロペラントタンク+2	格斗ブースター+2	ガトリングシールド
NORMAL	格斗ブースター+2	ガトリングシールド	プロペラントタンク+2
HARD	ガトリングシールド	プロペラントタンク+2	格斗ブースター+2

佯动作战

Z-S10

ニューヤーク（街、公园）

任务报酬 7000 | 特殊条件 — | 限制时间 — | 友军部队 —



本次作战的基本要求是按照通信员的要求进行佯攻。战场上的初期敌人数量并不算多，但由于战场中央偏右的位置存在有惟一一处补给点，所以必须要提高杀敌的效率。在战斗的全过程中，每当消灭完一批敌人后，地图上就会出现一块指定区域要求己方在限定时间内及时赶到。如果没能在限定时间内赶往指定区域，任务就会宣告失败。只要坚持进行几次调动，就会迎来最后的胜利。

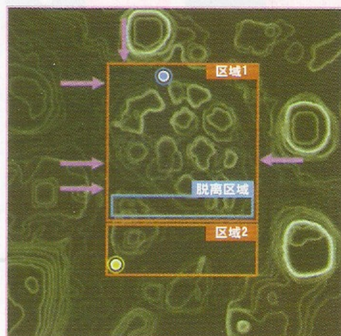
难易度	奖励1	奖励2	奖励3
EASY	强化装甲ユニット+3	追加ジェネレーター+3	ジャイアントバズーカ
NORMAL	追加ジェネレーター+3	ジャイアントバズーカ	アポジモーター+3
HARD	ジャイアントバズーカ	プロペラントタンク+2	プロペラントタンク+3

アデン基地急行作战

Z-S13

リビア沙漠（岩山、荒野）

任务报酬 7000 | 特殊条件 — | 限制时间 2分30秒 | 友军部队 —



这一次的行动目的虽然是向着指定地区急行军，但实际上就算全灭敌军也不会有任何难度！战斗之前可以选择大魔一类的高等级机种并搭配火箭炮类武器。在到达指定地区之后，敌人的追兵增援会从三个方向不断出现。由于没有后顾之忧，所以完全可以放开手脚虐杀，只要保证地图左下角的补给点不遭到破坏，就可以轻松应付出现的所有敌人。

难易度	奖励1	奖励2	奖励3
EASY	预备マガジン×2	预备ENパック×2	强化装甲ユニット+3
NORMAL	预备ENパック×2	强化装甲ユニット+3	预备マガジン×2
HARD	强化装甲ユニット+3	预备マガジン×2	强化装甲ユニット+3

通信施设制压作战

Z-S11

バハマ诸岛（小岛、海）

任务报酬 6300 | 特殊条件 — | 限制时间 — | 友军部队 ●



压制敌方通信设施的任务有两个难点：其一是守卫通信设施的钢加农型和固定炮台有着较高的攻击力，且数量较多射程较远；其二是要保证已经占领的阵地要不被敌人再度夺回。为了能够进一步提高作战效率，最好的办法就是事先装备有“据点防卫”和“友军防卫”一类的战术指令，这样便可以免除单机反复在多个战场往返。另外，战斗的过程中要优先破坏炮台，一面遭到狙击。如果不得已与敌人的 MS 纠缠，那么则要尽可能将对方拖入水中，尽量降低被冷枪偷袭的可能。

难易度	奖励1	奖励2	奖励3
EASY	预备ENパック×1	射击ブースター+1	狙击スコープ×4.0
NORMAL	射击ブースター+1	狙击スコープ×4.0	预备ENパック×1
HARD	狙击スコープ×4.0	预备ENパック×1	射击ブースター+1

HLV发射作战

Z-S14

アデン基地（宇宙港、岩山）

任务报酬 7000 | 特殊条件 エリク强制驾驶MS-08TX/N出击 | 限制时间 10分钟 | 友军部队 ●



由于要守护三座 HLV 台，所以可以想像这次战斗的艰难程度。战斗开始后，联邦军的杂鱼们会从地图西侧惟一的通道一涌而出。在前半段的战斗中，敌人的王牌小队也会出来搅局。对付这些敌人最好的办法就是对僚机下达“必杀”的指令，然后自己单机突入机群之中实施快速清敌的劈砍战术。由于敌机的主要目的是破坏发射台，所以不比担心对方会对自机偷袭。如果能够保证将敌人堵在出口，那么这场战斗的胜利就可以算是提前得到了。

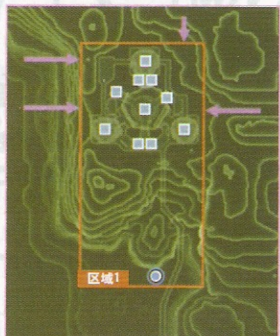
难易度	奖励1	奖励2	奖励3
EASY	CAP增加ユニット+1	プロペラントタンク+3	宇宙战装备
NORMAL	プロペラントタンク+3	宇宙战装备	CAP增加ユニット+1
HARD	宇宙战装备	CAP增加ユニット+1	プロペラントタンク+3

水天の泪作战

Z-S12

オーガスタ基地（基地、森）

任务报酬 10500 | 特殊条件 エリク强制驾驶MS-08TX/N出击 | 限制时间 — | 友军部队 ●



水天之泪作战的性质是突袭，而偏偏限定出击的机种却是只配备有格斗武器的暗夜火焰魔神。为了能够免遭对方远射型机种的远距离狙击，一定要多多利用诸如“全军攻击”之类的指令，以避免己方战斗力过于分散的局面。这场战斗的关键在于借助僚机和友军吸引敌人的火力，然后单机对雷达站和随后出现的炮台进行跑坏。战斗的全过程中要尽一切可能避免直接与敌方的大规模机群接触，否则将会死得很难看。

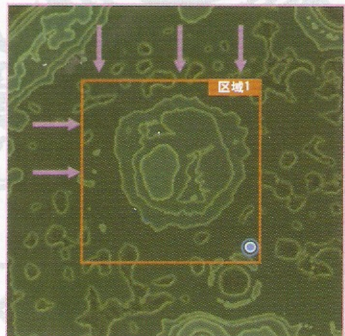
难易度	奖励1	奖励2	奖励3
EASY	ドム用ツインキャノン	ラケーテンバズ	ドム
NORMAL	ラケーテンバズ	ドム	ドム用ツインキャノン
HARD	ドム	ドム用ツインキャノン	ラケーテンバズ

进行ルート确保作战

Z-S15

月面（クレーター、丘陵）

任务报酬 9100 | 特殊条件 — | 限制时间 — | 友军部队 ●



月面的丘陵地带较为开阔，因而就算长途奔袭也不算费事。由于已经获得了勇士型，所以这场战斗可谓毫无难度。所有的敌人都会从地图上标注的几个方向有规律地出现。整个战斗的全过程中只要提防对方阵营中的狙击手即可。当然，对于战场上惟一的补给点，仍然要采取重点保护，否则战斗后期就会陷入弹尽粮绝。

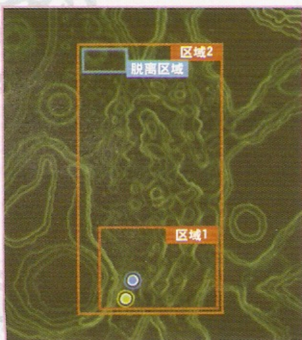
难易度	奖励1	奖励2	奖励3
EASY	高机动バックパック	ゲルググ用キャノン	强化装甲ユニット+3
NORMAL	ゲルググ用キャノン	强化装甲ユニット+3	高机动バックパック
HARD	强化装甲ユニット+3	高机动バックパック	ゲルググ用キャノン

联邦防卫网突破作战 Z-S16

月面（峡谷、岩山）

任务报酬 9100 | 特殊条件 — | 限制时间 — | 友军部队 ●

这一次的作战又是所谓的战略撤退，不过相比之前那样狼狈地逃跑，现在的行动方式已经体面多了。战斗的第一阶段是坚守，在此过程中会不断有敌机出来送死，只要一一满足他们的“要求”即可。待地图扩大后，需要保证在限定时间内撤退到地图最北端的脱离区域。为了保证在这个过程中有足够的弹药对付沿途骚扰的敌机，最好事先进行一下补给。注意在撤退的过程中要时刻确认僚机跟上自己的行动，尽量避免让僚机遭遇敌人。



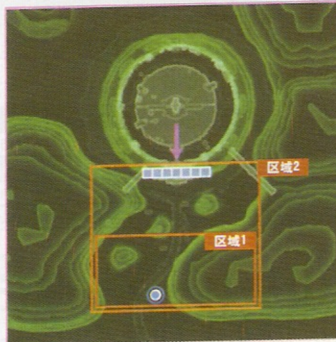
难易度	奖励1	奖励2	奖励3
EASY	宇宙战装备	アポジモーター+3	AP回复ユニット+1
NORMAL	アポジモーター+3	AP回复ユニット+1	宇宙战装备
HARD	AP回复ユニット+1	宇宙战装备	アポジモーター+3

マスドライバー制压作战 Z-S17

マスドライバー基地（基地、荒野）

任务报酬 12600 | 特殊条件 — | 限制时间 — | 友军部队 —

本次战斗不论是战场还是作战的样式都与联邦路线对应关卡的前半段非常相似。只不过本次战斗中作为基地守军的战斗力相对较差。整个战斗的过程依然是依托基地前的丘陵展开，由于在完成前半段的战斗后会出现临时补给点，所以可以完全放心地用射击系武器招呼联邦军的加农型和吉姆型杂鱼。待到将这批守军消灭干净之后，再去对付基地门外的炮台就轻松多了。



难易度	奖励1	奖励2	奖励3
EASY	AP回复ユニット+1	CAP增加ユニット	プロペラントタンク+3
NORMAL	CAP增加ユニット	プロペラントタンク+3	AP回复ユニット+1
HARD	プロペラントタンク+3	AP回复ユニット+1	CAP增加ユニット

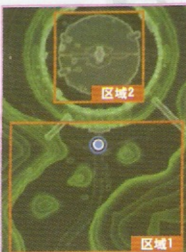
第二次·水天の泪作战 Z-S18

マスドライバー基地（基地、荒野）

任务报酬 16800 | 友军部队 エリク强制驾驶MS-14B出击

特殊条件 — | 限制时间 12分钟

最终一战的难度非常之高，前半段的战斗依旧是在基地外围，在此阶段遭遇的联邦军王牌小队有着极为凶悍的战斗力。特别需要注意的是对方的 RX-81 已经被强化成可以发射集束导弹的改良型，所以对付它的最好办法是将其引诱至基地炮台前，然后依托掩体设法接近，再用格斗武器来慢慢削减 AP。为了弥补己方战斗力的不足，建议事先装备好“炮击要请”、“突击”等可以彻底发挥友军和僚机实力的指令。后半段的战斗与联邦路线直接对应，对于这场一对一的决斗，只要设法接近对方的高达 7 号机，就可以彻底发挥勇士型的格斗战优势，令其毫无还手之力。



难易度	奖励1	奖励2	奖励3
EASY	アポジモーター+5	追加ジェネレーター+4	CAP增加ユニット+2
NORMAL	追加ジェネレーター+4	CAP增加ユニット+2	アポジモーター+4
HARD	CAP增加ユニット+2	アポジモーター+4	CAP增加ユニット+2

地球联邦军共通支线任务

リビア沙漠扫讨任务 E-P01

シリア沙漠（岩山、荒野）

任务报酬 2000 | 出现条件 初始任务 | 限制时间 — | 友军部队 —

消灭初期所有目标后，敌人的首批增援会从地图西北方向和南方出现。多利用战场的特殊地形往往可以杀敌人个措手不及。战斗过程中需要提防对方部分机体持有的火箭炮类武器。

难易度	奖励1	奖励2	奖励3
EASY	强化装甲ユニット	预备マガジン×1	ジムサーベル
NORMAL	预备マガジン×1	ジムサーベル	强化装甲ユニット
HARD	ジムサーベル	强化装甲ユニット	地上战装备
HELL	强化装甲ユニット	地上战装备	狙击スコープ×5.0

シリア沙漠巡视任务 E-P02

リビア沙漠（岩山、荒野）

任务报酬 2000 | 出现条件 完成E-P01 | 限制时间 — | 友军部队 —

这次的任务难点在于守住输送部队的补给点，建议装备上可以远距离狙杀的光束步枪，并且安装弹药备份的部件。注意敌群中出现的老虎型机体，由于这类敌机皮糙肉厚，所以一定要优先消灭。

难易度	奖励1	奖励2	奖励3
EASY	格斗ブースター	ブルパップマシンガン	AP回复ユニット
NORMAL	ブルパップマシンガン	AP回复ユニット	格斗ブースター
HARD	AP回复ユニット	格斗ブースター	マゼラトップ炮
HELL	格斗ブースター	マゼラトップ炮	预备マガジン×2

オデッサ迎击任务 E-P03

オデッサ（基地、格纳库）

任务报酬 2500 | 出现条件 完成E-F03 | 限制时间 — | 友军部队 —

初期的敌人位于地图南端，全部消灭之后会有两批增援分别从东北方向和南方出现。此次战斗的难点依然不大，但由于行动过程中需要反复在多地点奔袭，所以要控制一下战斗的节奏和杀敌效率。另外还要注意开阔地形对作战的不利影响。

难易度	奖励1	奖励2	奖励3
EASY	追加ジェネレーター	コマンドシールド改	陆战サーベル
NORMAL	コマンドシールド改	陆战サーベル	追加ジェネレーター
HARD	陆战サーベル	追加ジェネレーター	追加ジェネレーター+2
HELL	追加ジェネレーター	追加ジェネレーター+2	预备ENパック×2

峡谷地带扫讨任务 E-P04

峡谷（岩山、河川）

任务报酬 2500 | 出现条件 完成E-F04 | 限制时间 — | 友军部队 —

赢得本次战斗的关键在于不能急于前突。除了在峡谷中可能遭遇的敌人之外，峡谷两侧山崖上还会有若干名狙击手。由于两方面的敌人相互配合，所以打起来比较棘手。如果己方尚未得到高性能机体，那么建议装备火箭炮或这选用 AP 较多的加农型机体。战斗中要优先对付山崖上的敌人，并且避免与对方近身格斗。



难易度	奖励1	奖励2	奖励3
EASY	射击ブースター	预备ENパック×1	追加ジェネレーター+1
NORMAL	预备ENパック×1	追加ジェネレーター+1	射击ブースター
HARD	追加ジェネレーター+1	射击ブースター	スパイクシールドⅡ
HELL	射击ブースター	スパイクシールドⅡ	コマンドサーベルⅢ

工业地带扫讨任务 E-P05

ベルファスト（港、海）

任务报酬 2500 | 出现条件 完成E-F05 | 限制时间 – | 友军部队 ●

由于这一次的敌人主要以吉翁水战机型为主，所以我方最好装备威力较大的光束步枪，并且多携带弹药，以应对来不及补给的局面。战斗的难点在于要在多个区域往返奔袭，并且要时刻提防敌机射来的高能光束。

难易度	奖励1	奖励2	奖励3
EASY	アポジモーター	ジムサーベルⅡ	ジムシールドⅡ
NORMAL	ジムサーベルⅡ	ジムシールドⅡ	アポジモーター
HARD	ジムシールドⅡ	アポジモーター	陆战ジム用狙击装备
HELL	アポジモーター	陆战ジム用狙击装备	AP回复ユニット+2

水陆两用MS攻击任务 E-P06

大西洋（深海）

任务报酬 2500 | 出现条件 完成E-P05 | 限制时间 – | 友军部队 –



执行本次任务的首选机型是联邦军阵营中惟一的水战专用机——水中型吉姆。为了应对战场态势，出击前最好装备上弹药数量强化部件和可以提高水中适应性的部件。所要遇到的敌人依旧是吉翁系水战型机体，长途奔袭的过程中要注意敌人的阻截和偷袭。

难易度	奖励1	奖励2	奖励3
EASY	プロペラントタンク	ビームピック	广域レーダー
NORMAL	ビームピック	广域レーダー	プロペラントタンク
HARD	广域レーダー	プロペラントタンク	プロペラントタンク+4
HELL	プロペラントタンク	プロペラントタンク+4	预备マガジン×3

海上レーダー迎击任务 E-P07

バハマ诸岛（小岛、海）

任务报酬 2500 | 出现条件 完成E-F09 | 限制时间 – | 友军部队 –

为了能够减轻自身的作战负担，建议装备和使用“据点防卫”指令，以及可以进行狙击的武器。战斗开始后要依托补给点展开狙击战，优先摧毁炮台以及接近的敌机。尽量避免在水中作战。

难易度	奖励1	奖励2	奖励3
EASY	强化装甲ユニット	格斗ブースター+2	水中战装备
NORMAL	格斗ブースター+2	水中战装备	强化装甲ユニット
HARD	水中战装备	强化装甲ユニット	CAP增加ユニット+1
HELL	强化装甲ユニット	CAP增加ユニット+1	预备ENパック×3

密林地带扫讨任务 E-P08

密林地带（密林、山麓）

任务报酬 3000 | 出现条件 完成E-F06 | 限制时间 – | 友军部队 –

本次战斗中有三处补给点存在，不过只要守住其中一处即可。建议以最北端的补给点作为落脚点，然后依托此处对敌人展开狙击战。敌阵中最难解决的是不断出现的狙击型机体，战斗中要时刻注意远处山崖上的动静。战斗初期切忌主动出击。



难易度	奖励1	奖励2	奖励3
EASY	格斗ブースター	地上战装备	预备ENパック×1
NORMAL	地上战装备	预备ENパック×1	格斗ブースター
HARD	预备ENパック×1	格斗ブースター	陆战ジムヘッド
HELL	格斗ブースター	陆战ジムヘッド	强化装甲ユニット+5

密林基地扫讨任务 E-P09

インドシナ（基地、密林）

任务报酬 3000 | 出现条件 完成E-F07 | 限制时间 – | 友军部队 –



本次战斗的最大特点就是敌人数量多，而针对这种局面，己方对补给点的依赖程度自然也会较高。因此最好的战术就是依托补给点展开防守战，对僚机下达“据点防卫”一类的指令让其围绕补给点进行基本的护卫，玩家则可以单机在小范围内对出现的敌人进行集中火力攻击。战斗的过程中注意会出现一些装备有远射武器的敌人，由于他们会优先攻击补给点，所以一定要迅速消灭。

难易度	奖励1	奖励2	奖励3
EASY	射击ブースター	アポジモーター+2	强化装甲ユニット+1
NORMAL	アポジモーター+2	强化装甲ユニット+1	射击ブースター
HARD	强化装甲ユニット+1	射击ブースター	陆战ガンダム用装甲
HELL	射击ブースター	陆战ガンダム用装甲	大型スナイパーライフル

ニューヤーク扫讨任务 E-P10

ニューヤーク（街、公园）

任务报酬 3000 | 出现条件 完成E-F10 | 限制时间 – | 友军部队 –

这一次的任务同上一关类似，虽然战场环境不同，但具体的战法完全相同。需要注意的是，本次任务中将会出现一定数量的狙击型敌机。如果事先不小心令补给点遭到破坏，那么在弹尽粮绝之后，对付这些狙击手的难度就会成为很棘手的事。

难易度	奖励1	奖励2	奖励3
EASY	アポジモーター	射击ブースター+2	地上战装备
NORMAL	射击ブースター+2	地上战装备	アポジモーター
HARD	地上战装备	アポジモーター	RX–81シールド
HELL	アポジモーター	RX–81シールド	RX–81サーベル

山岳レーダー迎击任务 E-P11

ウラル山脉（基地、山岳）

任务报酬 3000 | 出现条件 完成E-F08 | 限制时间 – | 友军部队 –

本关的任务性质同剧本任务中同样地形的关卡比较相似，并且敌人的数量进一步增加。主要的难点体现在敌人兵种的复杂程度上。玩家将会在战斗中遇到专用于近战格斗的老虎型、通用性较高的扎古以及擅长远距离炮战的大魔加农型。建议在战斗开始为出击机体安装上增加备用弹药携带量的部件，这样就可以减少对补给点的依赖。

难易度	奖励1	奖励2	奖励3
EASY	プロペラントタンク+1	广域レーダー+2	陆战ジム用狙击装备
NORMAL	广域レーダー+2	陆战ジム用狙击装备	プロペラントタンク+1
HARD	陆战ジム用狙击装备	プロペラントタンク+1	强化装甲ユニット+4
HELL	プロペラントタンク+1	强化装甲ユニット+4	ビームライフル

オーガスタ迎击任务 E-P12

オーガスタ基地（基地、森）

任务报酬 3500 | 出现条件 完成E-F11 | 限制时间 – | 友军部队 –

本次战斗的重点仍然是确保补给点不被破坏，另外由于战斗会遭遇对方的高级机种勇士加农型，所以一定要集中火力将这些强敌优先击破。

难易度	奖励1	奖励2	奖励3
EASY	追加ジェネレーター+1	ST用ミサイルL	射击ブースター+4
NORMAL	ST用ミサイルL	射击ブースター+4	追加ジェネレーター+1
HARD	射击ブースター+4	追加ジェネレーター+1	LA用ガトリングS
HELL	追加ジェネレーター+1	LA用ガトリングS	ヘビーライフル

アデン迎击任务 E-P13

アデン基地（宇宙港、岩山）

任务报酬 4000 | 出现条件 完成E-F13 | 限制时间 - | 友军部队 -

这场战斗的难点在于死守补给点，敌人会分批次向着 3 个补给点疯狂扑来。战斗的重点是优先对付敌军中的热带型大魔，这种皮糙肉厚的敌机一旦突破我方防御网，给接下来的作战带来很大的麻烦。

难易度	奖励1	奖励2	奖励3
EASY	格斗ブースター+1	アポジモーター+4	プロペラントタンク+4
NORMAL	アポジモーター+4	プロペラントタンク+4	格斗ブースター+1
HARD	プロペラントタンク+4	格斗ブースター+1	ジムライフル
HELL	格斗ブースター+1	ジムライフル	新型ビームライフル

月面巡视任务 E-P14

月面（クレーター、丘陵）

任务报酬 4500 | 出现条件 完成E-P13 | 限制时间 - | 友军部队 -



战斗开始后，我方即处于敌人的包围之中，此时千万不要恋战，应该迅速向北侧突围，然后围绕补给点展开防御战。由于战场比较混乱，所以应同时装备上高性能的光束步枪以及格斗武器，并且事先装备提高备用弹药数量的强化部件。

难易度	奖励1	奖励2	奖励3
EASY	アポジモーター+1	クウエルサーベル	ガンダム专用サーベルIII
NORMAL	クウエルサーベル	ガンダム专用サーベルIII	アポジモーター+1
HARD	ガンダム专用サーベルIII	アポジモーター+1	格斗ブースター+4
HELL	アポジモーター+1	格斗ブースター+4	NT-1シールド

月山岳地带扫讨任务 E-P15

月面（峡谷、岩山）

任务报酬 5000 | 出现条件 完成E-P14 | 限制时间 - | 友军部队 -

本次战斗的最大难点在于战场上没有补给点，并且敌军中存在攻防能力出色的大魔和勇士型。针对这种情况，除了事先提高备用弹药携带量之外，在战斗中还要作到尽量每击必中。较好的战术是在远处先用射击武器连续命中敌机令其产生硬直，随后迅速接近并用格斗武器追加攻击。

难易度	奖励1	奖励2	奖励3
EASY	射击ブースター+1	ガンダムシールドII	アポジモーター+5
NORMAL	ガンダムシールドII	アポジモーター+5	射击ブースター+1
HARD	アポジモーター+5	射击ブースター+1	ガンダリウム装甲
HELL	射击ブースター+1	ガンダリウム装甲	新型ビームライフル改

マスドライバー侦察任务 E-P16

マスドライバー基地（基地、荒野）

任务报酬 6500 | 出现条件 完成E-F16 | 限制时间 - | 友军部队 -



本次战斗中，敌人的主力是勇士型，另外在战场周围还有威胁较大的炮台。战斗开始后应该迅速破坏炮台，然后依托战场外围坑道中的补给点展开防守战。由于敌人手中的武器大多是威力极大的光束步枪，所以在本次战斗中要处处小心。如果能够将敌人逐个吸引到坑道里消灭则最好不过。战斗过程中还可以让僚机冲出去吸引火力。

难易度	奖励1	奖励2	奖励3
EASY	强化装甲ユニット+2	CAP增加ユニット	射击ブースター+5
NORMAL	CAP增加ユニット	射击ブースター+5	高出力ジェネレーター
HARD	射击ブースター+5	高出力ジェネレーター	ガンダリウムγ装甲
HELL	高出力ジェネレーター	ガンダリウムγ装甲	ハイパーバズーカ改

吉翁公国军共通支线任务

リビア沙漠扫讨任务 Z-P01

リビア沙漠（岩山、荒野）

任务报酬 2000 | 出现条件 初始任务 | 限制时间 - | 友军部队 -

战斗开始以后，敌人就会向着战场中央的补给点移动，我方必须赶在敌人之前到达补给点并展开防线。如果遇到敌机使用盾防御的情况，就要迅速接近用格斗武器将其击倒，以避免耽误宝贵的时间。

难易度	奖励1	奖励2	奖励3
EASY	格斗ブースター	105mmマシンガン改	AP回复ユニット
NORMAL	105mmマシンガン改	AP回复ユニット	格斗ブースター
HARD	AP回复ユニット	格斗ブースター	105mmマシンガン改
HELL	格斗ブースター	105mmマシンガン改	狙击スコープ×5.0

オデッサ佯动任务 E-P02

オデッサ（基地、格纳库）

任务报酬 2500 | 出现条件 完成Z-F02 | 限制时间 - | 友军部队 -

这一次战斗的重点除了要保证补给点不被破坏之外，还要优先对付战场上出现的陆战型吉姆，这一类机体的 AP 不仅相对叫高，而且往往还持有双手武器。战斗初期要避免直接从正面与敌人发生冲突，可以设法从东侧绕过敌方主力，以求迅速与补给点接触。

难易度	奖励1	奖励2	奖励3
EASY	追加ジェネレーター	试作グフシールド	低出力ヒートホーク
NORMAL	试作グフシールド	低出力ヒートホーク	追加ジェネレーター
HARD	低出力ヒートホーク	追加ジェネレーター	追加ジェネレーター+2
HELL	追加ジェネレーター	追加ジェネレーター+2	预备マガジン×2

峡谷地带袭击任务 Z-P03

峡谷（岩山、河川）

任务报酬 2500 | 出现条件 完成Z-P01 | 限制时间 - | 友军部队 -



在峡谷地带作战的难点在于如何避免受到山崖上狙击手的骚扰。在战斗初期，最好能够将第一批敌人吸引至己方初始位置附近，否则就极有可能遭到狙击。随后设法避开狙击手登上山崖，逐个将山崖两侧的狙击手清理干净，然后再去对付地面上的杂鱼。

难易度	奖励1	奖励2	奖励3
EASY	射击ブースター	预备ENパック×1	追加ジェネレーター+1
NORMAL	预备ENパック×1	追加ジェネレーター+1	射击ブースター
HARD	追加ジェネレーター+1	射击ブースター	バトルシールドII
HELL	射击ブースター	バトルシールドII	预备ENパック×2

リビア沙漠袭击任务 Z-P04

リビア沙漠（岩山、荒野）

任务报酬 2000 | 出现条件 完成Z-P03 | 限制时间 - | 友军部队 -

战场上的补给点位于西南方向，而主要的战场则在北部，因而免不了来回奔袭。对付敌方出现的吉姆加农型时，最好能够接近并用格斗武器对付，这样不仅可以免受炮击的伤害，还可以扰乱敌人的行动。

难易度	奖励1	奖励2	奖励3
EASY	强化装甲ユニット	预备マガジン×1	ヒートホーク
NORMAL	预备マガジン×1	ヒートホーク	强化装甲ユニット
HARD	ヒートホーク	强化装甲ユニット	地上战装备
HELL	强化装甲ユニット	地上战装备	ロケットランチャー

工业地带袭击任务 Z-P05

ベルファスト（港、海）

任务报酬 2500 | 出现条件 完成Z-F04 | 限制时间 – | 友军部队 –

执行本次作战任务的首先机种是诸如魔蟹一类的吉翁系水战机种。整个战斗的过程力求保证高效和高速。巧妙利用水战型机体的高速喷射冲刺能力可以起到不错的效果。

难易度	奖励1	奖励2	奖励3
EASY	アポジモーター	ビームガン	スパイクシールド
NORMAL	ビームガン	スパイクシールド	アポジモーター
HARD	スパイクシールド	アポジモーター	量产ビームライフル
HELL	アポジモーター	量产ビームライフル	低出力ヒートホークIII

联邦军水中部队扫讨任务 Z-P06

大西洋（深海）

任务报酬 2500 | 出现条件 完成Z-P12 | 限制时间 – | 友军部队 –



由于在水中的行动速度相对较低，并且少有掩体可以利用，因而在战斗中要尽量避免令推进器过热。另外，战场上的炮台是优先攻击目标，如果确认炮台附近存在敌机，那么就要设法将敌机诱离炮台，然后在各个击破。

难易度	奖励1	奖励2	奖励3
EASY	プロペラントタンク	ビームピック	广域レーダー
NORMAL	ビームピック	广域レーダー	プロペラントタンク
HARD	广域レーダー	プロペラントタンク	CAP增加ユニット+1
HELL	プロペラントタンク	CAP增加ユニット+1	AP回复ユニット+2

密林地带袭击任务 Z-P07

密林地带（密林、山麓）

任务报酬 3000 | 出现条件 完成Z-F05 | 限制时间 – | 友军部队 –

这一次的作战样式主要是防守，为了稳妥起见，最好集中兵力在北部的补给点处展开防线。然后依托此处以狙击的方式攻击前出的敌机。注意敌阵中会出现数量不少的狙击型机体。

难易度	奖励1	奖励2	奖励3
EASY	格斗ブースター	地上战装备	预备ENパック×1
NORMAL	地上战装备	预备ENパック×1	格斗ブースター
HARD	预备ENパック×1	格斗ブースター	ザクI用狙击装备
HELL	格斗ブースター	ザクI用狙击装备	强化装甲ユニット+5

密林基地迎击任务 Z-P08

インドシナ（基地、密林）

任务报酬 3000 | 出现条件 完成Z-F06 | 限制时间 – | 友军部队 –

本次作战的难点在于对补给点的防守，由于补给点位于地图中央，所以有必要发动“据点防卫”指令来灵活调动僚机展开防卫。注意敌方的增援部队多出现自地图西侧，这里应该是重点防卫的方向。



难易度	奖励1	奖励2	奖励3
EASY	射击ブースター	アポジモーター+2	强化装甲ユニット+1
NORMAL	アポジモーター+2	强化装甲ユニット+1	射击ブースター
HARD	强化装甲ユニット+1	射击ブースター	ドム用ツインキャノン
HELL	射击ブースター	ドム用ツインキャノン	ヒートソード改

山岳レーダー施设佯动任务 Z-P09

ウラル山脉（基地、山岳）

任务报酬 3000 | 出现条件 完成Z-F07 | 限制时间 – | 友军部队 –

首先将出现在东部的敌人消灭，敌人的第一批增援就会由北侧出现。随后要注意防守补给点，以防从南部出现的敌人偷袭。注意到了战斗后期，从北部出现的敌人多具有远射武装，此时如果继续防守，反而会变得比较被动。



难易度	奖励1	奖励2	奖励3
EASY	プロペラントタンク+1	广域レーダー+2	ザクI用狙击装备
NORMAL	广域レーダー+2	ザクI用狙击装备	プロペラントタンク+1
HARD	ザクI用狙击装备	プロペラントタンク+1	强化装甲ユニット+4
HELL	プロペラントタンク+1	强化装甲ユニット+4	大型ヒートホーク改

バハマ诸岛袭击任务 Z-P10

バハマ诸岛（小岛、海）

任务报酬 2500 | 出现条件 完成Z-F09 | 限制时间 4分钟 | 友军部队 –

由于地形的限制，在这一次作战中，远射型武器往往显得比较鸡肋。比较实用的战术是选用水战型机体或擅长近战格斗的机体（例如暗夜火焰魔神和斗士），以高速冲刺的方式接近目标，然后用格斗攻击直接消灭。

难易度	奖励1	奖励2	奖励3
EASY	强化装甲ユニット	格斗ブースター+2	水中战装备
NORMAL	格斗ブースター+2	水中战装备	强化装甲ユニット
HARD	水中战装备	强化装甲ユニット	プロペラントタンク+4
HELL	强化装甲ユニット	プロペラントタンク+4	预备マガジン×3

ニューヤーク袭击任务 Z-P11

ニューヤーク（街、公园）

任务报酬 3000 | 出现条件 完成Z-F10 | 限制时间 – | 友军部队 –

前半段的战斗属于典型的车轮战，每击破一批敌机后，就会出现新的增援部队。前期要注意防守补给点，狙击型吉姆出现后，则要反守为攻，第一时间将这些最具威胁的目标消灭。另外由于这些敌机的 AP 较高，建议使用火箭炮类武器进行攻击。



难易度	奖励1	奖励2	奖励3
EASY	アポジモーター	射击ブースター+2	地上战装备
NORMAL	射击ブースター+2	地上战装备	アポジモーター
HARD	地上战装备	アポジモーター	ゲルググシールドIII
HELL	アポジモーター	ゲルググシールドIII	预备ENパック×3

オーガスタ佯动任务 Z-P12

オーガスタ基地（基地、森）

任务报酬 3000 | 出现条件 完成Z-F11 | 限制时间 – | 友军部队 –

这一次的作战比较倾向于突击，因而在出击前最好能够装备双重武器。战斗开始后尽可能在短时间内将初期的敌人消灭，随后再去找补给点。本关出现的敌机频繁使用盾牌防御，对付这些顽固的敌人最好使用格斗攻击。

难易度	奖励1	奖励2	奖励3
EASY	追加ジェネレーター+1	高机动バックパック	アポジモーター+1
NORMAL	高机动バックパック	アポジモーター+1	追加ジェネレーター+1
HARD	アポジモーター+1	追加ジェネレーター+1	ゲルググ用キャノン
HELL	追加ジェネレーター+1	ゲルググ用キャノン	ビームナギナタ改

アデン佯动任务 Z-P13

アデン基地（宇宙港、岩山）

任务报酬 4000 | 出现条件 完成Z-F13 | 限制时间 – | 友军部队 –

由于补给点的位置比较分散，所以只能集中兵力守住其中的一个。将初期的敌人消灭殆尽之后，敌人的增援会从北、西、南三个方向轮流刷新。注意这部分敌人普遍具有较高的 AP 和远射武器。

难易度	奖励1	奖励2	奖励3
EASY	格斗ブースター+1	アポジモーター+4	射击ブースター+4
NORMAL	アポジモーター+4	射击ブースター+4	格斗ブースター+1
HARD	射击ブースター+4	格斗ブースター+1	ゲルググ用レーダー
HELL	格斗ブースター+1	ゲルググ用レーダー	ジャイアントバズーカ改

月面扫讨任务 Z-P14

月面（岩山、荒野）

任务报酬 4500 | 出现条件 完成Z-P13 | 限制时间 – | 友军部队 –

这一次的战斗又是以防守为主。不过由于地形因素，单纯的防守往往不能起到很好的效果。另外，由于战斗中会出现狙击型机体，所以在携带武器方面也要有针对性的调整。



难易度	奖励1	奖励2	奖励3
EASY	アポジモーター+1	クウエルサーベル	プロペラントタンク+4
NORMAL	クウエルサーベル	プロペラントタンク+4	アポジモーター+1
HARD	プロペラントタンク+4	アポジモーター+1	格斗ブースター+4
HELL	アポジモーター+1	格斗ブースター+4	インビジブルシールド

月山岳地带袭击任务 Z-P15

マスドライバー基地（基地、荒野）

任务报酬 5000 | 出现条件 完成Z-P14 | 限制时间 – | 友军部队 –

初期的敌人数量比较少且分散，优先将补给点附近的敌人消灭之后，对方的增援部队会从西南、北和东南三个方向出现。此时可以主动向着敌人的方向移动，活用蓄力射击来对付敌人往往能起到不错的效果。

难易度	奖励1	奖励2	奖励3
EASY	射击ブースター+1	マツナガシールド	アポジモーター+5
NORMAL	マツナガシールド	アポジモーター+5	射击ブースター+1
HARD	アポジモーター+5	射击ブースター+1	ガンダリウム装甲
HELL	射击ブースター+1	ガンダリウム装甲	バックラーシールド

マスドライバー迎击任务 Z-P16

月面（峡谷、岩山）

任务报酬 6500 | 出现条件 完成Z-F16 | 限制时间 – | 友军部队 –



本次作战将要面对的敌人虽然并不是什么高级机种，但却普遍有很高的 AP 防护。由于敌人数量较多，所以此一战注定对补给点的依赖程度较高。战斗开始后抓紧时间将中央的敌人击破，随后直接冲向补给点，再依托此处进行防守战。战场上出现的镇暴型吉姆是对玩家最大的威胁，一旦出现就要优先消灭！

难易度	奖励1	奖励2	奖励3
EASY	强化装甲ユニット+2	CAP增加ユニット	射击ブースター+5
NORMAL	CAP增加ユニット	射击ブースター+5	高出力ジェネレーター
HARD	射击ブースター+5	高出力ジェネレーター	ガンダリウムγ装甲
HELL	高出力ジェネレーター	ガンダリウムγ装甲	ライデンナギナタ

地球联邦军自由任务

ジオン残党を追击せよ E-F01

リビア沙漠（岩山、荒野）

任务报酬 4000 | 出现条件 完成E-P01 | 限制时间 – | 友军部队 –

难易度	奖励1	奖励2	奖励3
NORMAL	低出力サーベル	ジム用沙漠装备	射击ブースター
HARD	ジム用沙漠装备	射击ブースター	コマンドシールド(PS)
HELL	射击ブースター	コマンドシールド(PS)	CAP增加ユニット

补给部队を守れ E-F02

シリア沙漠（岩山、荒野）

任务报酬 4000 | 出现条件 完成E-P02 | 限制时间 – | 友军部队 –

难易度	奖励1	奖励2	奖励3
NORMAL	プロペラントタンク+1	ジム用キャノン	アポジモーター
HARD	ジム用キャノン	アポジモーター	黑い死神キットA
HELL	アポジモーター	黑い死神キットA	AP回复ユニット+1

两面防卫任务 E-F03

オデッサ（基地、格纳库）

任务报酬 4500 | 出现条件 完成E-P02 | 限制时间 – | 友军部队 –

难易度	奖励1	奖励2	奖励3
NORMAL	射击ブースター	ジムシールド	强化装甲ユニット
HARD	ジムシールド	强化装甲ユニット	スプレーミサイルL
HELL	强化装甲ユニット	スプレーミサイルL	ジムサーベルIII

峡谷の电击战 E-F04

峡谷（岩山、河川）

任务报酬 4000 | 出现条件 完成E-P02 | 限制时间 4分钟 | 友军部队 –

难易度	奖励1	奖励2	奖励3
NORMAL	アポジモーター	ビームスプレーガン	格斗ブースター
HARD	ビームスプレーガン	格斗ブースター	CAP增加ユニット
HELL	格斗ブースター	CAP增加ユニット	ガンダム专用サーベル

防卫ラインを死守せよ E-F05

ベルファスト（港、海）

任务报酬 4000 | 出现条件 完成E-P04 | 限制时间 – | 友军部队 ●

难易度	奖励1	奖励2	奖励3
NORMAL	STユニット	バトルシールド	プロペラントタンク
HARD	バトルシールド	プロペラントタンク	LAユニット
HELL	プロペラントタンク	LAユニット	スナイパーシールド改

潜む敌を狙い击て E-F06

密林地带（密林、山麓）

任务报酬 4000 | 出现条件 完成E-P06 | 限制时间 5分钟 | 友军部队 –

难易度	奖励1	奖励2	奖励3
NORMAL	プロペラントタンク+2	预备マガジン×1	射击ブースター
HARD	预备マガジン×1	射击ブースター	バトルシールドIII
HELL	射击ブースター	バトルシールドIII	陆战サーベルIII

密林基地攻击任务 E-F07

インドシナ（基地、密林）

任务报酬 5000 | 出现条件 完成E-P08 | 限制时间 — | 友军部队 —

难易度	奖励1	奖励2	奖励3
NORMAL	格斗ブースター+2	陆战サーベル	追加ジェネレーター
HARD	陆战サーベル	追加ジェネレーター	ガンキャノン用装甲
HELL	追加ジェネレーター	ガンキャノン用装甲	ガンダムシールド改

山顶に急行せよ E-F08

ウラル山脉（基地、山岳）

任务报酬 4500 | 出现条件 完成E-P09 | 限制时间 — | 友军部队 —

难易度	奖励1	奖励2	奖励3
NORMAL	ガンダム专用サーベルII	陆战ガンダム用装甲	アポジモーター
HARD	陆战ガンダム用装甲	アポジモーター	黒い死神キットC
HELL	アポジモーター	黒い死神キットC	CAP增加ユニット+2

レーダー施设防卫任务 E-F09

バハマ诸岛（小岛、海）

任务报酬 5000 | 出现条件 完成E-P11 | 限制时间 — | 友军部队 —

难易度	奖励1	奖励2	奖励3
NORMAL	追加ジェネレーター+2	ビームガン	强化装甲ユニット
HARD	ビームガン	强化装甲ユニット	黒い死神キットB
HELL	强化装甲ユニット	黒い死神キットB	ガンダムシールド

迫る敌を迎击せよ E-F10

ニューヨーク（街、公园）

任务报酬 4500 | 出现条件 完成E-P07 | 限制时间 4分钟 | 友军部队 —

难易度	奖励1	奖励2	奖励3
NORMAL	广域レーダー+1	ブルパップマシンガン	格斗ブースター
HARD	ブルパップマシンガン	格斗ブースター	ゴールドメタル装甲
HELL	格斗ブースター	ゴールドメタル装甲	ショートビームライフル

オーガスタ基地防卫任务 E-F11

オーガスタ基地（基地、森）

任务报酬 6500 | 出现条件 完成E-F08 | 限制时间 — | 友军部队 —

难易度	奖励1	奖励2	奖励3
NORMAL	ST用ガトリングS	宇宙战装备	格斗ブースター+1
HARD	宇宙战装备	格斗ブースター+1	LA用ミサイルL
HELL	格斗ブースター+1	LA用ミサイルL	ビームライフル改

深海に潜む敌を叩け E-F12

大西洋（深海）

任务报酬 4500 | 出现条件 完成E-F11 | 限制时间 — | 友军部队 —

难易度	奖励1	奖励2	奖励3
NORMAL	水中战装备	プロペラントタンク+1	アポジモーター
HARD	プロペラントタンク+1	アポジモーター	格斗ブースター+3
HELL	アポジモーター	格斗ブースター+3	低出力サーベル改

HLV防卫任务 E-F13

アデン基地（宇宙港、岩山）

任务报酬 6500 | 出现条件 完成E-P12 | 限制时间 — | 友军部队 —

难易度	奖励1	奖励2	奖励3
NORMAL	追加ジェネレーター	宇宙用バックパック	プロペラントタンクk+1
HARD	宇宙用バックパック	プロペラントタンクk+1	テム・レイDISC
HELL	プロペラントタンクk+1	テム・レイDISC	ビームサーベル改

ジオン精锐部队を叩け E-F14

月面（岩山、荒野）

任务报酬 8000 | 出现条件 完成E-P15 | 限制时间 — | 友军部队 —

难易度	奖励1	奖励2	奖励3
NORMAL	クウエルシールド	プロペラントタンク+5	强化装甲ユニット+1
HARD	プロペラントタンク+5	强化装甲ユニット+1	ガンダム用装甲
HELL	强化装甲ユニット+1	ガンダム用装甲	2连装ビームガン

マスドライバーを夺还せよ E-F15

マスドライバー基地（基地、荒野）

任务报酬 10000 | 出现条件 完成E-F14 | 限制时间 — | 友军部队 —

难易度	奖励1	奖励2	奖励3
NORMAL	マグネットコーティング	格斗ブースター+5	射击ブースター+1
HARD	格斗ブースター+5	射击ブースター+1	ティターンズ涂装
HELL	射击ブースター+1	ティターンズ涂装	NT-1ライフル

巨大な热源反应を调查せよ E-F16

月面（峡谷、岩山）

任务报酬 6500 | 出现条件 完成E-F15 | 限制时间 — | 友军部队 —

难易度	奖励1	奖励2	奖励3
NORMAL	大型ジェネレーター	追加ジェネレーター+4	追加ジェネレーター+1
HARD	追加ジェネレーター+4	追加ジェネレーター+1	モスク・ハンDISC
HELL	追加ジェネレーター+1	モスク・ハンDISC	NT-1サーベル

吉翁公国军自由任务

机密ディスクを破坏せよ Z-F01

シリア沙漠（岩山、荒野）

任务报酬 4000 | 出现条件 完成Z-P01 | 限制时间 — | 友军部队 —

难易度	奖励1	奖励2	奖励3
NORMAL	プロペラントタンク+1	ザクII用キャノン	アポジモーター
HARD	ザクII用キャノン	アポジモーター	青き巨星キット
HELL	アポジモーター	青き巨星キット	AP回复ユニット+1

逃走部队を挟击せよ Z-F02

峡谷（岩山、河川）

任务报酬 4000 | 出现条件 完成Z-P03 | 限制时间 — | 友军部队 —

难易度	奖励1	奖励2	奖励3
NORMAL	アポジモーター+1	追加ジェネレーター+1	格斗ブースター
HARD	追加ジェネレーター+1	格斗ブースター	赤い彗星キットA
HELL	格斗ブースター	赤い彗星キットA	ヒートホークIII

增援部队を迎击せよ Z-F03

オデッサ（基地、格纳库）

任务报酬 4500 | 出现条件 完成Z-P02 | 限制时间 — | 友军部队 —

难易度	奖励1	奖励2	奖励3
NORMAL	射击ブースター+1	ジムシールド	强化装甲ユニット
HARD	ジムシールド	强化装甲ユニット	夕暗の骑士キットA
HELL	强化装甲ユニット	夕暗の骑士キットA	スナイパーライフル

联邦军の补给を断く Z-F04

ベルファスト（港、海）

任务报酬 4500 | 出现条件 完成Z-F03 | 限制时间 — | 友军部队 —

难易度	奖励1	奖励2	奖励3
NORMAL	ラビットレーダー	120mmマシンガン	プロペレントタンク
HARD	120mmマシンガン	プロペレントタンク	レーダーブレード
HELL	プロペレントタンク	レーダーブレード	ガトリングシールド

密林の佯动作战 Z-F05

密林地带（密林、山麓）

任务报酬 4000 | 出现条件 完成Z-P05 | 限制时间 — | 友军部队 —

难易度	奖励1	奖励2	奖励3
NORMAL	プロペレントタンク+2	预备マガジン×1	射击ブースター
HARD	预备マガジン×1	射击ブースター	CAP增加ユニット
HELL	射击ブースター	CAP增加ユニット	ミサイルランチャー改

密林基地防卫作战 Z-F06

インドシナ（基地、密林）

任务报酬 5000 | 出现条件 完成Z-P07 | 限制时间 — | 友军部队 —

难易度	奖励1	奖励2	奖励3
NORMAL	格斗ブースター+2	陆战サーベル	追加ジェネレーター
HARD	陆战サーベル	追加ジェネレーター	ドム用ロングバレル
HELL	追加ジェネレーター	ドム用ロングバレル	ミサイルシールド

山顶のレーダーを破坏せよ Z-F07

ウラル山脉（基地、山岳）

任务报酬 4500 | 出现条件 完成Z-P08 | 限制时间 4分钟 | 友军部队 —

难易度	奖励1	奖励2	奖励3
NORMAL	スパイクシールドIII	ドム用陆战装备	アポジモーター
HARD	ドム用陆战装备	アポジモーター	ドムF用沙漠装备
HELL	アポジモーター	ドムF用沙漠装备	小型シールド改

海底の物资を回收せよ Z-F08

大西洋（深海）

任务报酬 4500 | 出现条件 完成Z-P08 | 限制时间 3分钟 | 友军部队 —

难易度	奖励1	奖励2	奖励3
NORMAL	ミサイルランチャー	水中战装备	アポジモーター
HARD	水中战装备	アポジモーター	赤い彗星キットB
HELL	アポジモーター	赤い彗星キットB	低出力サーベル改

レーダー施设を制压せよ Z-F09

バハマ诸岛（小岛、海）

任务报酬 5000 | 出现条件 完成Z-F08 | 限制时间 — | 友军部队 —

难易度	奖励1	奖励2	奖励3
NORMAL	追加ジェネレーター+2	プロペレントタンク+1	强化装甲ユニット
HARD	プロペレントタンク+1	强化装甲ユニット	射击ブースター+3
HELL	强化装甲ユニット	射击ブースター+3	小型シールド

迫る敌を迎击せよ Z-F10

ニューヤーク（街、公园）

任务报酬 4500 | 出现条件 完成Z-P10 | 限制时间 7分钟 | 友军部队 —

难易度	奖励1	奖励2	奖励3
NORMAL	广域レーダー+1	ブルパップマシンガン	格斗ブースター
HARD	ブルパップマシンガン	格斗ブースター	ザクII用内藏バルカン
HELL	格斗ブースター	ザクII用内藏バルカン	CAP增加ユニット+2

对空防卫网を破坏せよ Z-F11

オーガスタ基地（基地、森）

任务报酬 6500 | 出现条件 完成Z-P11 | 限制时间 6分钟 | 友军部队 —

难易度	奖励1	奖励2	奖励3
NORMAL	赤い彗星キットC	宇宙战装备	格斗ブースター+1
HARD	宇宙战装备	格斗ブースター+1	高机动バックパック
HELL	格斗ブースター+1	高机动バックパック	ザクマシンガン改

沙漠の奇袭作战 Z-F12

リビア沙漠（岩山、荒野）

任务报酬 4000 | 出现条件 完成Z-P12 | 限制时间 — | 友军部队 —

难易度	奖励1	奖励2	奖励3
NORMAL	低出力ヒートホーク	ザクII用沙漠装备	射击ブースター
HARD	ザクII用沙漠装备	射击ブースター	黑い3连星キット
HELL	射击ブースター	黑い3连星キット	CAP增加ユニット

HLV破坏作战 Z-F13

アデン基地（宇宙港、岩山）

任务报酬 6500 | 出现条件 完成Z-F12 | 限制时间 — | 友军部队 —

难易度	奖励1	奖励2	奖励3
NORMAL	追加ジェネレーター+5	ゲルグゲ用沙漠装备	プロペレントタンク+1
HARD	ゲルグゲ用沙漠装备	プロペレントタンク+1	夕暗の骑士キットB
HELL	プロペレントタンク+1	夕暗の骑士キットB	ナハト・ブレード

无补给战线 Z-F14

月面（クレーター、丘陵）

任务报酬 6500 | 出现条件 完成Z-P15 | 限制时间 8分钟 | 友军部队 —

难易度	奖励1	奖励2	奖励3
NORMAL	大型ジェネレーター	追加ジェネレーター+4	追加ジェネレーター+1
HARD	追加ジェネレーター+4	追加ジェネレーター+1	シルバーメタル装甲
HELL	追加ジェネレーター+1	シルバーメタル装甲	マツナガナギナタ

联邦防卫网を突破せよ Z-F15

月面（峡谷、岩山）

任务报酬 8000 | 出现条件 完成Z-F14 | 限制时间 — | 友军部队 —

难易度	奖励1	奖励2	奖励3
NORMAL	ライデンシールド	プロペラントタンク+5	强化装甲ユニット+1
HARD	プロペラントタンク+5	强化装甲ユニット+1	白狼キット
HELL	强化装甲ユニット+1	白狼キット	ヒートホーク改

マスドライバーを夺取せよ Z-F16

マスドライバー基地（基地、荒野）

任务报酬 10000 | 出现条件 完成Z-F15 | 限制时间 — | 友军部队 —

难易度	奖励1	奖励2	奖励3
NORMAL	マグネットティング	格斗ブースター+5	射击ブースター+1
HARD	格斗ブースター+5	射击ブースター+1	真红の稻妻キット
HELL	射击ブースター+1	真红の稻妻キット	ラケーテンバズ改



11 奖杯解锁条件

奖杯名称	解锁条件
ニュータイプ	解锁其他所有奖杯
シナリオモード・联邦篇クリア	以任意难度将地球联邦军的剧本模式通关
シナリオモード・联邦篇クリア（HARD）	以HARD难度将地球联邦军的剧本模式通关
シナリオモード・ジオン篇クリア	以任意难度将吉翁公国军的剧本模式通关
シナリオモード・ジオン篇クリア（HARD）	以HARD难度将吉翁公国军的剧本模式通关
フリーミッション・100ミッションクリア	以任意难度完成自由任务100次
フリーミッション・500ミッションクリア	以任意难度完成自由任务500次
ファーストミッションクリア	以任意难度完成1个自由任务
オールミッションコンプリート	以任意难度将游戏中的全部任务完成
プレイ时间30时间	游戏时间累计达到30小时
プライズゲッター	获得奖励道具数量累计达到500个
カスタムパッツコレクター	收集到游戏中所有的强化部件
射击武器コレクター	收集到游戏中所有的射击系武器
格斗武器コレクター	收集到游戏中所有的格斗系武器
シールドコレクター	收集到游戏中所有的盾牌
ユニットコンプリート	收集到游戏中的所有机体
ゴールドジム入手	获得黄金吉姆
シルバーザク入手	获得白银扎古
功绩ポイント100万达成	在游戏中累计获得的奖励点数达到100万
ルーキーパイロット	玩家自定义角色等级达到50级
ベテランパイロット	玩家自定义角色等级达到100级
エースパイロット	玩家自定义角色等级达到200级
格斗スキルMAX	玩家自定义角色格斗技能达到99级
射击スキルMAX	玩家自定义角色射击技能达到99级
防卫スキルMAX	玩家自定义角色防卫技能达到99级
操纵スキルMAX	玩家自定义角色操纵技能达到99级
ベテラン	击破敌机数量累计达到1000架
エース	击破敌机数量累计达到5000架
ベテランパイロット部队	2人以上的协力联机作战完成任务数量累计达到100个
エースパイロット部队	2人以上的协力联机作战完成任务数量累计达到500个
ニュータイプパイロット部队	2人以上协力联机作战完成任务数量累计达到1000个
チーム战初胜利	在团队战中获得1次胜利
チーム战50胜利达成	在团队战中获得50次胜利
バトルロイヤル战初胜利	在死亡配对战中获得1次胜利
バトルロイヤル战50胜利达成	在死亡配对战中获得 50 次胜利
チーム战：50デストロイ达成	在团队战中击破敌机数量累计达到50架
チーム战：100デストロイ达成	在团队战中击破敌机数量累计达到100架
バトルロイヤル战：50デストロイ达成	在死亡配对战中击破敌机数量累计达到50架
バトルロイヤル战：100デストロイ达成	在死亡配对战中击破敌机数量累计达到100架

12 战术指令一览

指令名称	指令类型	作用对象	效果说明
逃走	移动	僚机	立即停止战斗并撤离战场
一击脱离	移动	僚机	向着被锁定的目标攻击后立刻脱离
连动攻击	移动	僚机	令僚机同自机协同行动
佯动	移动	僚机	令僚机针对敌人展开佯攻，吸引敌人的火力
友军随行	移动	友军	令友军跟随自机行动
全军待机	僚机、	友军	令己方所有战力处于原地待机状态
V阵形	队列变更	僚机	以自机为中心展开V字阵形
A阵形	队列变更	僚机	以自机为中心展开A字阵形
D阵形	队列变更	僚机	以自机为中心展开环形防御阵形
S阵形	队列变更	僚机	以自机为中心向左右散开
G阵形	队列变更	僚机	展开分散跟随阵形
攻击	攻击	僚机	令僚机根据战场形势展开主动攻击
突击	攻击	僚机	对被锁定的目标展开格斗战
必杀	攻击	僚机	优先击破被锁定的目标
目标破坏	攻击	僚机	优先击破任务目标
一齐射击	攻击	僚机	对被锁定的目标展开射击战
伏兵	攻击	僚机	令僚机在当前位置待机，并对接近的敌人展开奇袭
狙击	攻击	僚机	令僚机在当前位置待机，并对进入射程的敌人展开狙击
友军攻击	攻击	友军	令友军根据战场形势自主行动
友军突击	攻击	友军	令友军对被锁定目标展开格斗战
友军射击	攻击	友军	令友军对被锁定目标展开射击战
炮击要请	攻击	友军（炮台）	对被锁定目标进行炮击
爆击要请	攻击	友军（飞行器）	对被锁定目标进行轰炸
全军攻击	攻击	僚机、友军	令己方所有战力自主行动
全军突击	攻击	僚机、友军	令己方所有战力对被锁定目标展开格斗战
全军射击	攻击	僚机、友军	令己方所有战力对被锁定目标展开射击战
目标护卫	防卫、援护	僚机	优先保护己方护卫目标
据点防卫	防卫、援护	僚机	在当前位置展开防卫
友军防卫	防卫、援护	友军	令友军在当前位置展开防卫
全军防卫	防卫、援护	僚机、友军	令己方所有战力在当前位置展开防卫
待机	待机	僚机	令僚机在当前位置原地待命
友军待机	待机	友军	令友军在当前位置原地待命
补给	补给	僚机	令僚机立即前往补给点进行修整

13 全机体入手条件

联邦系									
机体型号	名称（绰号）	中文译名	剧本任务过关	剧本任务奖励	改造部件	共通任务购买	线下自由改造	线上自由改造	付费下载
RX–81	ジーライン	吉莱因	E–S17	–	–	E–S17	–	–	–
RX–81AS	ジーラインAS	吉莱因突击型	–	–	–	–	–	–	●
RX–81AS・AC	ジーラインAS・AC	吉莱因突击型・突击加农炮	–	–	–	–	–	–	●
RX–81LA	ジーラインLA	吉莱因轻装型	E–S10	–	–	–	–	E–F05	–
RX–81LA・GS	ジーラインLA・GS	吉莱因轻装型・加特林粉碎机	–	–	E–S14	–	–	E–P12	–
RX–81LA・ML	ジーラインLA・ML	吉莱因轻装型・导弹发射器	–	–	E–S14	–	–	E–F11	–
RX–81ST	ジーラインST	吉莱因标准型	E–S09	–	–	–	E–F05	E–F05	–
RX–81ST・GS	ジーラインST・GS	吉莱因标准型・加特林粉碎机	–	–	E–S14	–	E–F11	E–F11	–
RX–81ST・ML	ジーラインST・ML	吉莱因标准型・导弹发射器	–	–	E–S14	–	E–P12	E–P12	–
RX–81ST・AC	ジーラインST・AC	吉莱因标准型・突击加农炮	–	–	–	–	–	–	●
RAG–79	アクア・ジム	水中型吉姆	E–S04	–	–	40000	–	–	–
RX–77–2	ガンキャノン	钢加农	–	–	–	180000	–	–	–
RX–77–2	ガンキャノン・SML装备	钢加农SML装备	–	–	–	–	–	E–F03	–
RX–77–3	ガンキャノン重装型	钢加农重装型	–	–	–	–	–	E–F07	–
RX–78–2	ガンダム	高达	–	–	–	–	–	E–F13	–
RX–79[G]Ez–8	ガンダムEz8	高达Ez8	–	–	E–P09	–	E–F08	E–F08	–
RX–78NT–1	ガンダムNT–1	高达NT–1（阿莱克斯）	–	–	–	1000000	–	–	–
RX–78GP01	ガンダム试作1号机	高达试作1号机	–	–	–	–	–	–	●
RX–78GP02A	ガンダム试作2号机	高达试作2号机	–	–	–	–	–	–	●
RX–78–7	ガンダム7号机	高达7号机	E–S14	–	–	E–S17	–	–	–
RX–75	ガンタンク	钢坦克	–	–	–	167000	–	–	–
RMV–1	ガンタンクII	钢坦克II型	–	–	–	70000	–	–	–

机体型号	名称（绰号）	中文译名	剧本任务过关	剧本任务奖励	改造部件	共通任务购买	线下自由改造	线上自由改造	付费下载
RGM–79	ゴールド・ジム	黄金吉姆	–	–	–	–	–	E–F10	–
RX–78–3	G–3ガンダム	高达3号机	–	–	–	–	–	E–F16	–
RGM–79	ジム	吉姆	–	–	–	初期出售	–	–	–
RGM–79N	ジム・カスタム	吉姆特装型	–	–	–	350000	–	–	–
RGM–79Q	ジム・クウエル	吉姆镇暴型	–	–	–	–	–	Z–F15	–
RGM–79D	ジム寒冷地帯仕様	吉姆寒冷地带型	–	–	–	28000	–	–	–
RGC–80	ジム・キャノン	吉姆加农型	–	–	–	12000	E–F02	E–F02	–
RGC–83	ジム・キャノンⅡ	吉姆加农Ⅱ型	–	–	–	600000	–	–	–
RGC–80	ジム・キャノン（RW）	"黑色死神"专用吉姆加农型	–	–	–	–	–	E–F02	–
RGM–79G	ジム・コマンド	吉姆指挥官型	初期装备	–	–	80000	–	–	–
RGM–79GS	ジム・コマンド宇宙战仕様	宇宙战专用吉姆指挥官型	–	–	E–S03	–	E–F13	E–F13	–
RGM–79	ジム沙漠仕様	沙漠仕样吉姆	Z–S01	–	–	–	E–F01	E–F01	–
RGM–79FP	ジム・ストライカー	吉姆强袭型	–	–	–	200000	–	–	–
RGM–79[G]	ジム・スナイパー	吉姆陆战狙击型	–	–	E–P05	–	E–P11	E–P05	–
RGM–79SP	ジム・スナイパーⅡ	吉姆狙击Ⅱ型	–	–	–	200000	–	–	–
RGM–79SP	ジム・スナイパーⅡ（RW）	"黑色死神"专用吉姆狙击Ⅱ型	–	–	–	–	–	E–F08	–
RGM–79SC	ジム・スナイパーカスタム	吉姆狙击特装型	E–S09	–	–	100000	–	–	–
HFA–78	重装FAガンダム	重武装高达	E–S15	–	–	–	–	–	–
RGM–79	パワード・ジム	吉姆强化型	–	–	–	400000	–	–	–
FA–78–1	フルアーマーガンダム	全装甲高达	–	–	–	–	–	E–F14	–
FA–78–3	FAガンダム7号机	全装甲高达7号机	–	–	–	–	–	–	●
RX–78–1	プロトタイプガンダム	高达1号机（试作型高达）	–	–	–	300000	–	–	–
RX–79[G]	陆战型ガンダム	陆战型高达	–	E–S09	–	150000	–	–	–
RX–79[G]	陆战型ガンダム・ジム头	吉姆头	–	–	E–P08	–	–	E–P08	–
RGM–79[G]	陆战型ジム	陆战型吉姆	E–S03	–	–	60000	–	–	–
RX–77D	量产型ガンキャノン	量产型钢加农	E–S09	–	–	130000	–	–	–
RX–77D	量产型ガンキャノン（RW）	"黑色死神"专用量产型钢加农	–	–	–	–	–	E–F09	–
RX–75	量产型ガンタンク	量产型钢坦克	–	–	–	初期出售	–	–	–

吉翁系

机体型号	名称（绰号）	中文译名	剧本任务过关	剧本任务奖励	改造部件	共通任务购买	线下自由改造	线上自由改造	付费下载
MSM–04	アッガイ	龟霸	–	–	–	28000	–	–	–
MS–08TX/N	イフリート・ナハト	暗夜火焰魔神	Z–S08	–	–	Z–S18	–	–	–
MS–15	ギャン	强人	–	–	–	240000	–	–	–
MS–07B	グフ	老虎	–	Z–S08	–	80000	–	–	–
MS–07B3	グフ・カスタム	老虎强化型	–	–	–	167000	–	–	–
MS–14A	ゲルググ	勇士	Z–S14	–	–	300000	–	–	–
MS–14J	ゲルググ・イェーガー	勇士狙击型	–	–	–	600000	–	–	–
MS–14B	ゲルググ・エリク仕様	埃里克专用勇士	Z–S14	–	–	–	–	Z–F13	–
MS–14C	ゲルググキャノン	勇士加农型	Z–S14	–	Z–S15	400000	–	Z–P12	–
MS–14A	ゲルググ沙漠仕様	勇士沙漠仕样	–	–	–	–	Z–F13	Z–F13	–
MS–18E	ケンプファー	斗士（京宝梵）	–	–	–	1000000		–	–
MS–14B	高机动型ゲルググ	高机动型勇士	–	–	Z–S15	350000	Z–F11	Z–F11	–
MS–14B	高机动型ゲルググ（JR）	"真红闪电"专用高机动型勇士	–	–	–	–	–	Z–F16	–
MS–14B	高机动型ゲルググ（SM）	"所罗门的白狼"专用高机动型勇士	–	–	–	–	–	Z–F15	–
MSM–03	ゴッグ	战蟹	–	–	–	100000	–	–	–
MS–05B	ザクⅠ	扎古Ⅰ	–	–	–	初期出售	–	–	–
MS–05B	ザクⅠ（3S）	"黑色三连星"专用扎古Ⅰ	–	–	–	–	–	Z–F12	–
MS–05B	ザクⅠ（RR）	"青色巨星"专用扎古Ⅰ	–	–	–	–	–	Z–F01	–
MS–05B	ザクⅠ・エリク仕様	埃里克专用扎古Ⅰ	初期装备	–	–	–	–	Z–F03	–
MS–05L	ザクⅠ・スナイパータイプ	扎古狙击型	Z–S08	–	–	40000	Z–P07	Z–P07	–
MS–06F	ザクⅡ	扎古Ⅱ	–	–	–	初期出售	–	–	–
MS–06J	ザクⅡ沙漠仕様	扎古Ⅱ沙漠仕样	Z–S01	–	–	–	Z–F12	Z–F12	–
MS–06K	ザクキャノン	扎古加农型	–	–	–	12000	Z–F01	Z–F01	–
YMS–16M	ザメル	扎麦尔	–	–	–	800000	–	–	–
MS–06S	指挥官用ザクⅡ	扎古Ⅱ指挥官型	–	–	–	60000	–Z–F04	–	
MS–06S	指挥官用ザクⅡ（CA）	"赤色彗星"专用扎古Ⅱ指挥官型	–	–	–	–	–	Z–F02	–
MS–06FS	指挥官用ザクⅡ（GZ）	卡尔玛・扎比专用扎古Ⅱ指挥官型	–	–	–	–	–	Z–F10	–
MS–06K	指挥官用ザクキャノン	扎古加农指挥官型	–	–	–	–	Z–F04	Z–F04	–
MS–06F	シルバー・ザク	白银扎古	–	–	–	–	–	Z–F14	–
MSM–07	ズゴック	魔蟹	Z–S04	–	–	150000	–	–	–
MS–07E	ズゴックE	魔蟹E	–	–	–	265000	–	–	–
MSM–07	ズゴック后期型（CA）	"赤色彗星"专用魔蟹	–	–	–	–	–	Z–F08	–
YMS–14	先行量产型ゲルググ	先行量产型勇士	–	–	Z–P13	–	–	Z–P13	–
MS–14S	先行量产型ゲルググ（CA）	"赤色彗星"专用先行量产型勇士	–	–	–	–	–	Z–F11	–
MS–09	ドム	大魔	–	Z–S12	–	130000	–	–	–
MS–09K–1	ドム・キャノン单炮仕様	大魔加农Ⅰ型	–	–	–	–	–	Z–F06	–
MS–09K–2	ドム・キャノン复炮仕様	大魔加农Ⅱ型	–	–	Z–S12	–	–	Z–PP08	–
MS–09F/Trop	ドム・トローペン	热带型大魔	–	–	–	200000	Z–F07	Z–F07	–
MS–09F/Trop	ドム・トローペン（K）	热带型大魔	Z–S11	–	–	–	–	Z–F07	–
MSM–03C	ハイゴッグ	高战蟹	–	–	–	180000	–	–	–

其它

机体型号	名称（绰号）	中文译名	剧本任务过关	剧本任务奖励	改造部件	共通任务购买	线下自由改造	线上自由改造	付费下载
AGX–04	ガーベラ・テトラ	红色角马	–	–	–	–	–	–	●
RMS–099	リック・ディアス	里克・迪亚斯	–	–	–	–	–	●	

13 武器、盾牌及部件出现条件

射击系武器・联邦方面

名称	剧本任务过关	剧本任务购买	剧本任务奖励	共通任务购买	线下自由奖励	线上自由奖励	付费下载
MMP–80マシンガン	–	–	–	–	–	–	–
NT–1ライフル	–	–	–	–	–	E–F15	–
アサルト・ショットガン	–	–	–	–	–	–	●
大型スナイパーライフル	–	–	E–P09	–	–	E–P09	–
大型ビーム・ライフル	–	–	–	–	–	–	–

360mmロケット炮	–	–	–	–	–	–	–
试作ビーム・ライフル	–	E–S13	E–S11	250000	–	–	–
ジムバズーカ	–	E–S09	–	105000	–	–	–
ジムライフル	–	–	E–P13	–	–	E–P13	–
ジャイアント・バズ	–	–	–	–	–	–	–
ジャイアント・バズ改	–	–	–	–	–	–	–
ショートビーム・ライフル	E–S09	E–S12	E–S12	–	–	E–F10	–
ショットガン	–	–	–	–	–	–	–
新型ビーム・ライフル	E–S14	–	–	–	–	E–P13	–
新型ビーム・ライフル改	–	–	–	–	–	E–P15	–
スナイパーライフル	–	E–S10	–	135000	–	–	–
スナイパーライフル改	–	–	–	210000	–	–	–
ゼフィランサスライフル	–	–	–	–	–	–	●
狙击型ビーム・ライフル	–	–	–	–	–	–	–
240mmバズーカ	–	–	–	–	–	–	–
2连装ビームガン	–	–	–	–	–	E–F14	–
ハイパーバズーカ	–	–	–	270000	–	–	–
ハイパーバズーカ改	–	–	–	–	–	E–P16	–
ビームガン	–	E–S03	E–S03	52000	E–F09	E–F09	–
ビームスプレーガン	–	E–S02	–	23000	E–F04	E–F04	–
ビームマシンガン	–	–	–	–	–	–	–
ビーム・ライフル	–	–	–	–	–	E–P11	–
ビーム・ライフル改	–	–	E–S16	–	–	E–F11	–
105mmマシンガン	–	–	–	–	–	–	–
105mmマシンガン改	–	–	–	–	–	–	–
120mmマシンガン	–	–	–	–	–	–	–
180mmキャノン	–	E–S07	–	145000	–	–	–
100mmマシンガン	初期装备	–	–	–	–	–	–
ブルパップマシンガン	–	初期装备	E–S01	6000	E–P02	E–P02	–
ブルパップマシンガン改	–	E–S03	E–S03	82000	–	–	–
ヘビーライフル	E–S10	E–S14	E–S12	–	–	E–P12	–
マゼラトップ炮	–	–	E–P02	–	–	–	–
ミサイルランチャー	–	E–S04	–	72000	–	–	–
ミサイルランチャー改	–	E–S07	E–S09	–	–	–	–
ラケーテン・バズ	–	–	–	–	–	–	–
ラケーテン・バズ改	–	–	–	–	–	–	–
量产ビーム・ライフル	–	E–S06	E–S07	115000	–	–	–
ロケットランチャー	–	E–S02	E–S02	34000	–	–	–
ロングビーム・ライフル	–	E–S08	–	185000	–	–	–

射击系武器・吉翁方面

名称	剧本任务过关	剧本任务购买	剧本任务奖励	共通任务购买	线下自由奖励	线上自由奖励	付费下载
MMP–80マシンガン	Z–S08	Z–S04	Z–S08	64000	–	–	–
NT–1ライフル	–	–	–	–	–	–	–
アサルト・ショットガン	–	–	–	–	–	–	●
大型スナイパーライフル	–	–	–	–	–	–	–
大型ビーム・ライフル	Z–S14	Z–S09	–	153000	–	–	–
360mmロケット炮	–	Z–S11	–	275000	–	–	–
试作ビーム・ライフル	Z–S08	Z–S06	–	–	–	–	–
ジムバズーカ	–	–	–	–	–	–	–
ジムライフル	–	–	–	–	–	–	–
ジャイアント・バズ	–	Z–S08	Z–S10	135000	–	–	–
ジャイアント・バズ改	–	–	–	–	–	Z–P13	–
ショートビーム・ライフル	–	–	–	–	–	–	–
ショットガン	–	Z–S07	–	185000	–	–	–
新型ビーム・ライフル	–	–	–	–	–	–	–
新型ビーム・ライフル改	–	–	–	–	–	–	–
スナイパーライフル	–	–	–	–	–	Z–F03	–
スナイパーライフル改	–	–	–	–	–	–	–
ゼフィランサスライフル	–	–	–	–	–	–	●
狙击型ビーム・ライフル	–	–	–	115000	–	–	–
240mmバズーカ	初期装备	Z–S02	Z–S02	23000	–	–	–
2连装ビームガン	–	–	–	–	–	–	–
ハイパーバズーカ	–	–	–	–	–	–	–
ハイパーバズーカ改	–	–	–	–	–	–	–
ビームガン	–	–	Z–S04	–	Z–P05	Z–P05	–
ビームスプレーガン	–	–	–	–	–	–	–
ビームマシンガン	–	–	–	250000	–	–	–
ビーム・ライフル	–	–	–	–	–	–	–
ビーム・ライフル改	–	–	–	–	–	–	–
105mmマシンガン	初期装备	–	–	–	–	–	–
105mmマシンガン改	–	–	Z–P01	–	Z–P01	Z–P01	–
120mmマシンガン	–	初期出售	Z–S02	6000	Z–F04	Z–F04	–
180mmキャノン	–	–	–	–	–	–	–
100mmマシンガン	Z–S01	–	Z–S01	–	–	–	–
ブルパップマシンガン	–	–	–	–	–	–	–
ブルパップマシンガン改	–	–	–	–	–	–	–
ヘビーライフル	–	–	–	–	–	–	–
マゼラトップ炮	–	Z–S05	Z–S07	45000	–	–	–
ミサイルランチャー	–	–	Z–S05	–	Z–F08	Z–F08	–
ミサイルランチャー改	–	–	–	–	–	Z–F05	–
ラケーテン・バズ	–	Z–S10	Z–S12	210000	–	–	–
ラケーテン・バズ改	–	–	–	–	–	Z–F16	–
量产ビーム・ライフル	–	–	Z–P05	–	–	Z–P05	–
ロケットランチャー	–	–	–	–	–	Z–P04	–
ロングビーム・ライフル	–	–	–	–	–	–	–

格斗系武器・联邦方面

名称	剧本任务过关	剧本任务购买	剧本任务奖励	共通任务购买	线下自由奖励	线上自由奖励	付费下载
NT–1サーベル	–	–	–	–	–	–	–
RX–81サーベル	E–S09	E–S13	E–P10	–	–	E–P10	–
イェーガーサーベル	–	–	–	–	–	–	–
大型ヒートホーク	–	–	–	–	–	–	–
大型ヒートホーク改	–	–	–	–	–	–	–
カスタムサーベル	–	–	–	230000	–	–	–
ガンダム专用サーベル	–	–	–	–	–	E–F04	–
ガンダム专用サーベルII	–	–	–	–	E–F08	E–F08	–
ガンダム专用サーベルIII	–	–	E–P14	–	E–P14	E–P14	–
クゥエルサーベル	–	–	E–P14	–	E–P14	E–P14	–
ケンプファーサーベル	–	–	–	–	–	–	–
コマンドサーベル	–	E–S07	E–S08	95000	–	–	–
コマンドサーベルII	–	E–S09	–	140000	–	–	–
コマンドサーベルIII	–	–	–	–	–	E–P04	–
サイサリスサーベル	–	–	–	–	–	–	●
ジムサーベル	–	–	E–P01	初期出售	E–P01	E–P01	–
ジムサーベルII	初期装备	初期出售	E–P05	18000	E–P05	E–P05	–
ジムサーベルIII	–	–	–	–	–	E–F03	–
シングル・ナギナタ	–	–	–	–	–	–	–
ゼフィランサスサーベル	–	–	–	–	–	–	●
低出力サーベル	–	初期出售	–	6000	E–F01	E–F01	–
低出力サーベル改	–	–	–	–	–	E–F12	–
低出力ヒートホーク	–	–	–	–	–	–	–
低出力ヒートホークII	–	–	–	–	–	–	–
低出力ヒートホークIII	–	–	–	–	–	–	–
ナハト・ブレード	–	–	–	–	–	–	–
パワードサーベル	–	–	–	290000	–	–	–
ヒートサーベル	–	–	–	–	–	–	–
ヒートサーベルII	–	–	–	–	–	–	–
ヒートサーベルIII	–	–	–	–	–	–	–
ヒートソード	–	–	–	–	–	–	–
ヒートソード改	–	–	–	–	–	–	–
ヒートホーク	–	–	–	–	–	–	–
ヒートホークII	–	–	–	–	–	–	–
ヒートホークIII	–	–	–	–	–	–	–
ヒートランス	–	–	–	–	–	–	–
ビームサーベル改	E–S14	–	E–S15	–	–	E–F13	–
ビームスピアー	–	E–S11	–	175000	–	–	–
ビームソード	–	–	–	–	–	–	–
ビームナギナタ	–	–	–	–	–	–	–
ビームナギナタ改	–	–	–	–	–	–	–
ビームピック	–	E–S04	E–P06	46000	E–P06	E–P06	–
マツナガナギナタ	–	–	–	–	–	–	–
ライデンナギナタ	–	–	–	–	–	–	–
陆战サーベル	–	E–S02	E–S01	32000	E–P03	E–P03	
陆战サーベルII	–	E–S03	E–S09	63000	–	–	–
陆战サーベルIII	–	–	–	–	–	E–F06	–

格斗系武器・吉翁方面

名称	剧本任务过关	剧本任务购买	剧本任务奖励	共通任务购买	线下自由奖励	线上自由奖励	付费下载
NT–1サーベル	–	–	–	–	–	–	–
RX–81サーベル	–	–	–	–	–	–	–
イェーガーサーベル	–	Z–S13	–	285000	–	–	–
大型ヒートホーク	Z–S11	–	190000	–	–	–	
大型ヒートホーク改	–	–	–	–	–	–	–
カスタムサーベル	–	–	–	–	–	–	–
ガンダム专用サーベル	–	–	–	–	–	–	–
ガンダム专用サーベルII	–	–	–	–	–	–	–
ガンダム专用サーベルIII	–	–	–	–	–	–	–
クゥエルサーベル	–	–	–	–	–	–	–
ケンプファーサーベル	–	–	Z–P14	–	Z–P14	Z–P14	–
コマンドサーベル	–	–	–	–	–	–	–
コマンドサーベルII	–	Z–S05	–	–	–	–	–
コマンドサーベルIII	–	Z–S10	–	–	–	–	–
サイサリスサーベル	–	–	–	–	–	–	●
ジムサーベル	Z–S01	初期出售	–	–	–	–	–
ジムサーベルII	–	Z–S08	–	–	–	–	–
ジムサーベルIII		–	–	–	–	–	–
シングル・ナギナタ	Z–S09	–	95000	–	–	–	–
ゼフィランサスサーベル	–	–	–	–	–	–	●
低出力サーベル	–	Z–S05	–	–	–	–	–
低出力サーベル改	–	–	–	–	–	Z–F08	–
低出力ヒートホーク	–	初期出售	Z–P02	6000	Z–P02	Z–P02	–
低出力ヒートホークII	–	Z–S04	–	18000	–	–	–
低出力ヒートホークIII	–	–	–	–	–	Z–P05	–
ナハト・ブレード	Z–S08	Z–S14	–	–	–	Z0F13	–
パワードサーベル	–	–	–	–	–	–	–
ヒートサーベル	–	Z–S05	–	52000	–	–	–
ヒートサーベルII	–	Z–S07	–	70000	–	–	–
ヒートサーベルIII	–	–	–	140000	–	–	–
ヒートソード	初期装备	Z–S04	–	33000	–	–	–

名称	剧本任务过关	剧本任务购买	剧本任务奖励	共通任务购买	线下自由奖励	线上自由奖励	付费下载
ヒートソード改	—	Z—S08	Z—S08	—	—	Z—P08	—
ヒートホーク	—	初期出售	Z—S01	初期出售	Z—P04	Z—P04	—
ヒートホークⅡ	初期装备	Z—S02	—	15000	—	—	—
ヒートホークⅢ	—	—	—	—	—	Z—F02	—
ヒートランス	—	—	—	—	—	—	—
ビームサーベル改	—	—	—	—	—	—	—
ビームスピアー	—	Z—S08	—	—	—	—	—
ビームソード	—	Z—S10	—	175000	—	—	—
ビームナギナタ	—	Z—S12	—	230000	—	—	—
ビームナギナタ改	Z—S14	—	—	—	—	—	—
ビームピック	—	—	Z—P06	—	Z—P06	Z—P06	—
マツナガナギナタ	—	—	—	—	—	Z—F14	—
ライデンナギナタ	—	—	—	—	—	Z—P16	—
陆战サーベル	—	Z—S10	—	—	Z—F06	Z—F06	—
陆战サーベルⅡ	—	—	—	—	—	—	—
陆战サーベルⅢ	—	初期出售	—	—	—	—	—

盾牌・联邦方面

名称	剧本任务过关	剧本任务购买	剧本任务奖励	共通任务购买	线下自由奖励	线上自由奖励	付费下载
NT—1シールド	—	—	—	—	—	E—P14	—
RX—81シールド	E—S09	E—S12	E—P10	—	—	E—P10	—
アサルトシールド	—	—	—	—	—	—	●
インビジブルシールド	—	—	—	—	—	—	—
カスタムシールド	—	—	—	220000	—	—	
ガトリングシールド	—	—	—	—	—	—	—
ガンダムシールド	—	—	—	—	—	E—F09	—
ガンダムシールドⅡ	—	—	E—P15	—	E—P15	E—P15	—
ガンダムシールド改	E—S14	—	—	—	—	E—F07	—
クウエルシールド	—	—	—	—	E—F14	E—F14	—
グフシールド	—	—	—	—	—	—	—
ゲルググシールド	—	—	—	—	—	—	—
ゲルググシールドⅡ	—	—	—	—	—	—	—
ゲルググシールドⅢ	—	—	—	—	—	—	—
コマンドシールド	—	—	—	90000	—	—	—
コマンドシールド（PS）	初期装备	—	—	—	—	E—F01	—
コマンドシールド改	—	E—S03	E—P03	—	E—P03	E—P03	—
サイサリスシールド	—	—	—	—	—	—	●
试作ガンダムシールド	—	—	—	260000	—	—	—
试作グフシールド	—	—	—	—	—	—	—
ジムシールド	—	初期出售	—	初期装备	E—F03	E—F03	—
ジムシールドⅡ	—	—	E—P05	30000	E—P05	E—P05	—
ジムシールドⅢ	—	—	—	44000	—	—	—
ジムシールドD型	—	初期出售	—	62000	—	—	—
ストライカーシールド	—	E—S11	—	190000	—	—	—
スナイパーシールド	—	E—S06	E—S07	163000	—	—	—
スナイパーシールド改	—	—	—	—	—	E—F05	—
スパイクシールド	—	—	—	—	—	—	—
スパイクシールドⅡ	—	—	E—P04	—	—	E—P04	—
スパイクシールドⅢ	—	—	—	—	—	—	—
ゼフィランサスシールド	—	—	—	—	—	—	●
バックラーシールド	—	—	—	—	—	—	—
バトルシールド	—	E—S02	E—S02	15000	E—F05	E—F05	—
バトルシールドⅡ	—	E—S04	E—S09	120000	—	—	—
バトルシールドⅢ	—	E—S08	—	—	—	E—F06	—
パワードシールド	—	—	—	280000	—	—	—
マツナガシールド	—	—	—	—	—	—	—
ミサイルシールド	—	—	—	—	—	—	—
ライデンシールド	—	—	—	—	—	—	—

盾牌・吉翁方面

名称	剧本任务过关	剧本任务购买	剧本任务奖励	共通任务购买	线下自由奖励	线上自由奖励	付费下载
NT—1シールド	—	—	—	—	—	—	—
RX—81シールド	—	—	—	—	—	—	—
アサルトシールド	—	—	—	—	—	—	●
インビジブルシールド	Z—S14	—	—	—	—	Z—P14	—
カスタムシールド	—	—	—	—	—	—	—
ガトリングシールド	—	—	Z—S09	—	—	Z—F04	—
ガンダムシールド	—	—	—	—	—	—	—
ガンダムシールドⅡ	—	—	—	—	—	—	—
ガンダムシールド改	—	—	—	—	—	—	—
クウエルシールド	—	—	—	—	—	—	—
グフシールド	—	Z—S07	—	90000	—	—	—
ゲルググシールド	Z—S14	Z—S10	—	163000	—	—	—
ゲルググシールドⅡ	—	Z—S12	—	220000	—	—	—
ゲルググシールドⅢ	—	—	Z—P11	—	—	Z—P11	—
コマンドシールド	—	—	—	—	—	—	—
コマンドシールド（PS）	—	—	—	—	—	—	—
コマンドシールド改	—	—	—	—	—	—	—
サイサリスシールド	—	—	—	—	—	—	●
试作ガンダムシールド	—	—	—	—	—	—	—
试作グフシールド	—	Z—S05	Z—P02	30000	Z—P02	Z—F03	—
ジムシールド	—	—	—	—	Z—F03	Z—F03	—
ジムシールドⅡ	Z—S01	—	—	—	—	—	—
ジムシールドⅢ	—	—	—	—	—	—	—
ジムシールドD型	—	—	Z—S02	—	—	—	—
ストライカーシールド	—	—	—	—	—	—	—
スナイパーシールド	—	—	—	—	—	—	—
スナイパーシールド改	—	—	—	—	—	—	—
スパイクシールド	—	初期出售	Z—P05	初期装备	Z—P05	Z—P05	—
スパイクシールドⅡ	初期装备	Z—S02	—	62000	—	—	—
スパイクシールドⅢ	—	—	—	105000	Z—F07	Z—F07	—
ゼフィランサスシールド	—	—	—	—	—	—	●
バックラーシールド	—	—	—	—	—	Z—P15	—
バトルシールド	—	—	Z—S01	—	—	—	—
バトルシールドⅡ	—	—	Z—P03	—	—	Z—P03	—
バトルシールドⅢ	—	—	—	—	—	—	—
パワードシールド	—	—	—	—	—	—	—
マツナガシールド	—	—	Z—P15	—	Z—P15	Z—P15	—
ミサイルシールド	—	—	—	—	—	Z—F06	—
ライデンシールド	—	—	—	—	Z—F15	—	—

强化部件・联邦方面

名称	剧本任务过关	剧本任务购买	剧本任务奖励	共通任务购买	线下自由奖励	线上自由奖励	
AP回复ユニット	—	E—S07	E—S01	66000	E—P02	E—P02	
AP回复ユニット+1	—	—	E—S02	—	—	E—F02	
AP回复ユニット+2	—	—	—	—	—	E—F05	
CAP回复ユニット	—	—	E—S06	—	E—P16	E—F01	
CAP回复ユニット+1	—	—	E—P07	—	—	E—P07	
CAP回复ユニット+2	—	—	E—S17	—	—	E—F08	
LAユニット	—	—	—	—	—	E—F05	
LA用ガトリングS	—	—	E—S14	—	—	E—P12	
LA用ミサイルL	E—S14	—	—	—	—	E—F11	
STユニット	—	—	—	—	E—F05	E—F05	
ST用ガトリングS	E—S14	—	—	—	E—F11	E—F11	
ST用ミサイルL	—	—	E—P12	—	E—P12	E—P12	
青き巨星キット	—	—	—	—	—	—	
赤い彗星キットA	—	—	—	—	—	—	
赤い彗星キットB	—	—	—	—	—	—	
赤い彗星キットC	—	—	—	—	—	—	
アポジモーター	—	E—S02	E—S03	9000	E—F02	E—F02	
アポジモーター+1	—	E—S06	E—S06	54000	E—F04	E—P14	
アポジモーター+2	—	E—S09	E—P09	102000	E—P09	E—P09	
アポジモーター+3	—	E—S11	E—S11	245000	—	—	
アポジモーター+4	—	—	E—P13	—	E—P13	E—P13	
アポジモーター+5	—	—	E—P15	—	E—P15	E—P15	
インビジブルナイツの称号	—	—	—	—	—	—	
宇宙战装备	—	—	E—S14	—	E—F11	E—F11	
宇宙用バックパック	—	—	E—S03	—	E—F13	E—F13	
大型ジェネレーター	—	—	—	—	E—P03	E—P03	
オートロックオン装置	—	初期出售	—	初期出售	—	—	
格斗ブースター	—	初期出售	E—P02	初期装备	E—P02	E—P02	
格斗ブースター+1	—	E—S04	E—P13	18000	E—F11	E—F11	
格斗ブースター+2	—	E—S08	E—P07	64000	E—F07	E—F07	
格斗ブースター+3	—	E—S10	E—S15	142000	—	E—F12	
格斗ブースター+4	—	—	E—P14	—	—	E—P14	
格斗ブースター+5	—	—	—	—	E—F15	E—F15	
ガンキャノン用装甲	—	—	—	—	—	E—F07	
ガンダム用装甲	—	—	—	—	—	E—F14	
ガンダリウムγ装甲	—	—	E—P16	—	—	E—P16	
ガンダリウム装甲	—	—	E—P15	—	—	E—P15	
强化装甲ユニット	—	初期出售	E—S01	初期出售	E—P01	E—P01	
强化装甲ユニット+1	—	E—S04	E—P09	17000	E—P09	E—P09	
强化装甲ユニット+2	—	E—S08	E—S08	75000	—	—	
强化装甲ユニット+3	—	E—S10	E—S11	110000	—	—	
强化装甲ユニット+4	—	—	E0P11	0	0	E0P11	
强化装甲ユニット+5	—	—	—	—	—	E—P08	
黒い3连星キット	—	—	—	—	—	—	
黒い死神キットA	—	—	—	—	—	E—F02	
黒い死神キットB	—	—	—	—	—	E—F09	
黒い死神キットC	—	—	—	—	—	E—F08	
ゲルググ用キャノン	—	—	—	—	—	—	
ゲルググ用沙漠装置	—	—	—	—	—	—	
ゲルググ用レーダー	—	—	—	—	—	—	
广域レーダー	—	E—S03	E—S03	74000	E—P06	E—P06	
广域レーダー+1	—	E—S07	E—S07	160000	E—F10	E—F10	
广域レーダー+2	—	—	E—P11	—	E—P11	E—P11	
高机动バックパック	—	—	—	—	—	—	
高出力ジェネレーター	—	—	E—P16	—	E—P16	E—P16	
ゴールドメタル装甲	—	—	—	—	—	E—F10	
ザクⅠ用狙击装备	—	—	—	—	—	—	
ザクⅡ用キャノン	—	—	—	—	—	—	
ザクⅡ用沙漠装置	—	—	—	—	—	—	
ザクⅡ用内藏バルカン	—	—	—	—	—	—	
ジオン十字勋章	—	—	—	—	—	—	
ジム用キャノン	—	—	—	—	E—F02	E—F02	
ジム用沙漠装置	—	—	—	—	E—F01	E—F01	
射击ブースター	—	初期出售	E—P04	初期出售	E—F01	E—F01	
射击ブースター+1	—	E—S04	E—S10	23000	E—F03	E—F15	
射击ブースター+2	—	E—S08	E—P10	84000	E—P10	E—P10	
射击ブースター+3	—	E—S10	E—S15	156000	—	—	

射击ブースター+4	—	—	E-P12	—	E-P12	E-P12
射击ブースター+5	—	—	E-P16	—	E-P16	E-P16
シルバーメタル装甲	—	—	—	—	—	—
真红の稲妻キット	—	—	—	—	—	—
水中战装备	E-S04	—	E-S04	—	E-P07	E-P07
スプレーミサイルL	—	—	—	—	—	E-F03
狙击スコープ×3.0	—	E-S03	E-S07	138000	—	—
狙击スコープ×4.0	—	E-S07	E-S10	215000	—	—
狙击スコープ×5.0	—	—	—	—	—	E-P01
地上战装备	—	—	E-S02	—	E-P08	E-P01
追加ジェネレーター	—	E-S02	E-P03	初期出售	E-P03	E-P03
追加ジェネレーター+1	—	E-S06	E-P04	42000	E-P04	E-P04
追加ジェネレーター+2	—	E-S09	E-P03	86000	E-F09	E-P03
追加ジェネレーター+3	—	E-S11	E-S11	170000	—	—
追加ジェネレーター+4	—	—	E-S17	—	E-F16	E-F16
追加ジェネレーター+5	—	—	E-S17	—	E-F13	E-F13
ティターンズ涂装	—	—	—	—	—	E-F15
テム・レイDISC	—	—	—	—	—	E-F13
ドムF用强化装备		—	—	—	—	—
ドム用ツインキャノン	—	—	—	—	—	—
ドム用陆战装备	—	—	—	—	—	—
ドム用ロングバレル	—	—	—	—	—	—
白磁の壶	—	—	—	—	—	—
白狼キット	—	—	—	—	—	—
ファントムスイープの称号	—	—	—	—	—	—
プロペラントタンク	—	E-S02	E-P06	7000	E-F05	E-F05
プロペラントタンク+1	—	E-S06	E-S04	47000	E-P11	E-P11
プロペラントタンク+2	E-S04	E-S09	—	92000	E-F06	E-F06
プロペラントタンク+3	—	E-S11	E-S11	195000	—	—
プロペラントタンク+4	—	—	E-P06	—	E-P13	E-P06
プロペラントタンク+5	—	—	—	—	E-F14	E-F14
マグネットコーティング	—	—	—	—	E-F15	—
モスク・ハンDISC	—	—	—	—	—	E-F16
夕暗の骑士キットA	—	—	—	—	—	—
夕暗の骑士キットB	—	—	—	—	—	—
预备ENパック×1	—	E-S03	E-P04	56000	E-P04	E-P08
预备ENパック×2	—	—	E-P03	—	—	E-P03
预备ENパック×3	—	—	—	—	—	E-P07
预备マガジン×1	—	E-S03	E-P01	36000	E-P01	E-F06
预备マガジン×2	—	—	E-P02	—	—	E-P02
预备マガジン×3	—	—	—	—	—	E-P06
ラビットレーダー	—	—	—	—	—	—
陆战ガンダム用装甲	—	—	E-P09	—	E-F08	E-F08
陆战ジムヘッド	—	—	E-P08	—	—	E-P08
陆战ジム用狙击装备	—	—	E-P05	—	E-P11	E-P05
レーダーブレード	—	—	—	—	—	—
レビル将军の帽子	—	—	—	—	—	—

强化部件・吉翁方面

名称	剧本任务过关	剧本任务购买	剧本任务奖励	共通任务购买	线下自由奖励	线上自由奖励
AP回复ユニット	—	Z-S07	Z-S01	66000	Z-P01	Z-P01
AP回复ユニット+1	—	—	Z-S16	—	—	Z-F01
AP回复ユニット+2	—	—	—	—	—	Z-P06
CAP回复ユニット	—	—	Z-S02	—	Z-P16	Z-F05
CAP回复ユニット+1	—	—	Z-P06	—	—	Z-P06
CAP回复ユニット+2	—	—	Z-S18	—	—	Z-F10
LAユニット	—	—	—	—	—	—
LA用ガトリングS	—	—	—	—	—	—
LA用ミサイルL	—	—	—	—	—	—
STユニット	—	—	—	—	—	—
ST用ガトリングS	—	—	—	—	—	—
ST用ミサイルL	—	—	—	—	—	—
青き巨星キット	—	—	—	—	—	Z-F01
赤い彗星キットA	—	—	—	—	—	Z-F02
赤い彗星キットB	—	—	—	—	—	Z-F08
赤い彗星キットC	—	—	—	—	Z-F11	—
アポジモーター	—	Z-S02	Z-P05	9000	Z-F01	Z-F01
アポジモーター+1	初期装备	Z-S06	Z-S06	54000	Z-F02	Z-P12
アポジモーター+2	—	Z-S09	Z-P08	102000	Z-P08	Z-P08
アポジモーター+3	—	Z-S11	Z-S10	245000	—	—
アポジモーター+4	—	—	Z-P13	—	Z-P13	Z-P18
アポジモーター+5	—	—	Z-P15	—	Z-P15	Z-P15
インビジブルナイツの称号	—	—	—	—	—	—
宇宙战装备	Z-S14	—	Z-S14	—	Z-F11	Z-F11
宇宙用バックパック	—	—	—	—	—	—
大型ジェネレーター	—	—	—	—	Z-F14	Z-F14
オートロックオン装置	—	初期出售	—	初期出售	—	—
格斗ブースター	—	初期出售	Z-P01	初期出售	Z-P01	Z-P01
格斗ブースター+1	—	Z-S05	Z-S05	18000	Z-F11	Z-F11
格斗ブースター+2	—	Z-S08	Z-S05	64000	Z-F06	Z-F06
格斗ブースター+3	—	Z-S10	—	142000	—	—
格斗ブースター+4	—	—	Z-P14	—	—	Z-P14
格斗ブースター+5	—	—	—	—	Z-F16	Z-F16
ガンキャノン用装甲	—	—	—	—	—	—
ガンダム用装甲	—	—	—	—	—	—
ガンダリウムγ装甲	—	—	Z-P16	—	—	Z-P16
ガンダリウム装甲	—	—	Z-P15	—	—	Z-P15
强化装甲ユニット	—	初期出售	Z-S01	初期出售	Z-F03	Z-F03
强化装甲ユニット+1	初期装备	Z-S05	Z-P08	17000	Z-P08	Z-P08
强化装甲ユニット+2	初期装备	Z-S08	Z-S08	75000	—	—
强化装甲ユニット+3	—	Z-S10	Z-S10	110000	—	—
强化装甲ユニット+4	—	—	Z-P09	—	—	Z-P09
强化装甲ユニット+5	—	—	—	—	—	Z-P07
黒い3连星キット	—	—	—	—	—	Z-F12
黒い死神キットA	—	—	—	—	—	—
黒い死神キットB	—	—	—	—	—	—
黒い死神キットC	—	—	—	—	—	—
ゲルググ用キャノン	—	—	Z-P12	—	—	Z-P12
ゲルググ用沙漠装置	—	—	—	—	Z-F13	Z-F13
ゲルググ用レーダー	—	—	Z-P13	—	—	Z-P13
广域レーダー	—	Z-S04	Z-P06	74000	Z-P06	Z-P06
广域レーダー+1	—	Z-S07	Z-S07	160000	Z-F10	Z-F10
广域レーダー+2	—	—	Z-P09	—	Z-P09	Z-P09
高机动バックパック	—	—	P12	—	Z-P12	Z-F11
高出力ジェネレーター	—	—	Z-P16	—	Z-P16	Z-P16
ゴールドメタル装甲	—	—	—	—	—	—
ザクⅠ用狙击装备	—	—	Z-P07	—	Z-P09	Z-P07
ザクⅡ用キャノン	—	—	—	—	Z-F01	Z-F01
ザクⅡ用沙漠装置	—	—	—	—	Z-F12	Z-F12
ザクⅡ用内藏バルカン	—	—	—	—	—	Z-F10
ジオン十字勋章	—	—	—	—	—	—
ジム用キャノン	—	—	—	—	—	—
ジム用沙漠装置	—	—	—	—	—	—
射击ブースター	—	初期出售	Z-P03	初期出售	Z-P03	Z-P03
射击ブースター+1	—	Z-S05	Z-S05	23000	Z-F03	Z-P15
射击ブースター+2	—	Z-S08	Z-S05	84000	Z-P11	Z-P11
射击ブースター+3	—	Z-S10	—	156000	—	Z-F09
射击ブースター+4	—	—	Z-P13	—	Z-P13	Z-P13
射击ブースター+5	—	—	Z-P16	—	Z-P16	Z-P16
シルバーメタル装甲	—	—	—	—	—	Z-F14
真红の稲妻キット	—	—	—	—	—	Z-F16
水中战装备	Z-S04	—	Z-S04	—	Z-F08	Z-F08
スプレーミサイルL	—	—	—	—	—	—
狙击スコープ×3.0	Z-S04	Z-S07	138000	—	—	
狙击スコープ×4.0	Z-S07	Z-S11	215000	—	—	
狙击スコープ×5.0	—	—	—	—	—	Z-P01
地上战装备	—	—	Z-S02	—	Z-P07	Z-P04
追加ジェネレーター	—	Z-S02	Z-P02	初期出售	Z-P02	Z-P02
追加ジェネレーター+1	初期装备	Z-S06	Z-P03	42000	Z-F02	Z-F02
追加ジェネレーター+2	—	Z-S09	Z-P02	86000	Z-F09	Z-P02
追加ジェネレーター+3	—	Z-S11	Z-S10	170000	—	—
追加ジェネレーター+4	—	—	Z-S18	—	Z-F14	Z-F14
追加ジェネレーター+5	—	—	Z-S18	—	Z-F13	Z-F13
ティターンズ涂装	—	—	—	—	—	—
テム・レイDISC	—	—	—	—	—	—
ドムF用强化装备	—	—	—	—	—	Z-F07
ドム用ツインキャノン	—	—	Z-P08	—	—	Z-P08
ドム用陆战装备	—	—	—	—	Z-F07	Z-F07
ドム用ロングバレル	—	—	—	—	—	Z-F06
白磁の壶	—	—	—	—	—	—
白狼キット	—	—	—	—	—	Z-F15
ファントムスイープの称号	—	—	—	—	—	—
プロペラントタンク	—	Z-S02	Z-P06	7000	Z-F04	Z-F04
プロペラントタンク+1	—	Z-S06	Z-S04	47000	Z-F01	Z-F09
プロペラントタンク+2	Z-S04	Z-S09	Z-S09	92000	Z-F05	Z-F05
プロペラントタンク+3	—	Z-S11	Z-S10	195000	—	—
プロペラントタンク+4	—	—	Z-P10	—	Z-P14	Z-P10
プロペラントタンク+5	—	—	—	—	Z-F15	Z-F15
マグネットコーティング	—	—	—	—	Z-F16	Z-F16
モスク・ハンDISC	—	—	—	—	—	—
夕暗の骑士キットA	—	—	—	—	—	Z-F03
夕暗の骑士キットB	—	—	—	—	—	Z-F13
预备ENパック×1	—	Z-S04	Z-P03	56000	Z-P03	Z-P07
预备ENパック×2	—	—	Z-P03	—	—	Z-P03
预备ENパック×3	—	—	—	—	—	Z-P11
预备マガジン×1	—	Z-S04	Z-S02	36000	Z-P04	Z-P05
预备マガジン×2	—	—	Z-P02	—	—	Z-P02
预备マガジン×3	—	—	—	—	—	Z-P10
ラビットレーダー	—	—	—	—	Z-F04	Z-F04
陆战ガンダム用装甲	—	—	—	—	—	—
陆战ジムヘッド	—	—	—	—	—	—
陆战ジム用狙击装备	—	—	—	—	—	—
レーダーブレード	—	—	—	—	—	Z-F04
レビル将军の帽子	—	—	—	—	—	—

【注】
将佣兵模式任务通关追加道具“白磁の壶”
将联邦阵营角色升级至Lv.200获得追加道具“レビル将军の帽子”
将吉翁阵营角色升级至Lv.200获得追加道具“ジオン十字勋章”

未知海域2 纵横贼道	SCE/Naughty Dog	动作冒险
PS3 Uncharted 2: Among Thieves		美版
2009年10月13日	1 10人	59.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：13岁以上

■一周目通关时间：约 10 小时
■全宝藏收集：约 20 小时
■白金奖杯：正常情况下 30 小时左右

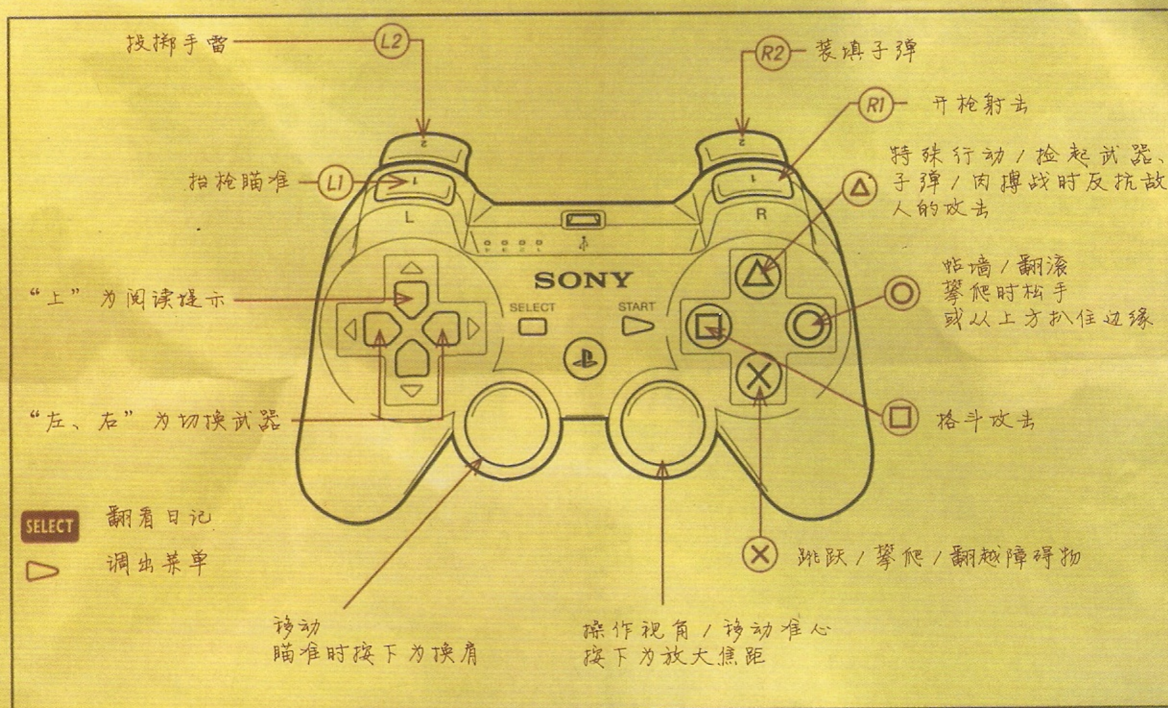
真正让玩家见识到 PS3 的强大表现力，可以说《未知海域 2 纵横贼道》是目前所有 PS3 游戏中最完美达成这个目标的。短短 10 小时左右的游戏过程中，相信全世界玩家都一样——不停地大呼小叫，因为游戏里那些美到让人不舍得继续下去的场景，因为那些惊险刺激到让人窒息的场面，因为千钧一发时刻脱离险境的畅快，因为费尽周折解开谜题后找到隐藏出路的成就感……

不要理会冷静下来之后的仔细分析，《未知海域 2》在一周目时带给玩家的游戏体验是至高无上的。它将带你追随世界上最伟大的航海家之一马可·波罗的足迹，并完成一场传奇的冒险经历。而关于这段经历，你不必向其他人提起，因为说了他们也不会相信。

文 白夜＆胜负师＆脆薯条　美编 anubis

UNCHARTED 2
AMONG THIEVES

冒险生存指南



射击进阶

枪战占据了游戏中战斗部分的80%以上，所以掌握各种射击技巧是一个寻宝者所必须具备的能力。

◆最常用的精准射击方式便是按住L1抬枪，然后用右摇杆控制准星瞄准敌人后开枪，需要了解的是双手枪中除去霰弹枪，其他枪基本都可以按下右摇杆不同形式地放大瞄准范围，远距离对敌时要善用。此外，根据敌人所处位置，在精准瞄准时按下左摇杆调整越肩视点也是必要的辅助瞄准的方法。

◆盲射。躲在掩体后直接按R1射击，相对安全但精准度较差，适用于与敌人距离较近时。

◆跑动中射击。跑动中按R1也可以射击，面对被敌人包围时突围可以使用，此外后期对付香巴拉内的野人时会经常用到。

◆攀爬时射击。在一些攀爬的场合也有可能遇到突然出现的敌人，此时进退两难境地的玩家只能单手悬吊，单手用手枪与敌人战斗。按L1即可以出现准星，因为有地形限制，如果发现瞄不到敌人请及时爬到其他地方试一试。由此可见，手枪虽然不是杀敌利器，但一定要保持上膛并随身携带以备不时之需。


■精准射击模式。


■跑动中射击比较难控制，后期应用较多。


■盲射一般只用于敌人逼近自己时。


■攀爬时只能用手枪射击。

潜入进阶

本次《未知海域 2》中大大增加了潜入战的比例，从剧情对话中也可以看出，制作团队是鼓励“偷偷地潜入，打枪地不要”这种方式的，很多场景如果可以潜入到敌人身边用格斗攻击将敌人打倒的话，那么该场景出现的敌人会少很多很多。此外，如果可以潜入到敌人身边并将其打倒的话，还有可能得到额外的掉落品，这些掉落品会在边上显示一个忍者的图标。



格斗进阶

格斗攻击本次相对前作有较大变化，△键不再应用于连击中，而是用于在与敌人肉搏的过程中躲避敌人的反击。连击得到简化，仅仅连续按□键即可，但过程中敌人有可能反击，此时会有慢动作提示，如果按△键便可以躲过敌人的攻击，然后立刻按□键就可以将敌人击倒。



▲这时就是需要玩家按△键的时候。

掩体进阶

游戏中几乎一切东西都可以用来作为掩体，只要靠近后按○键主角就会躲在其后面，基本起到两个效果：隐蔽自己不被敌人发现以及利用掩体挡住敌人打过来的子弹。

关于掩体，有两点要说明：

◆闪出掩体。同样是用○键，配合左摇杆。首先推住你想要闪出掩体后前进的方向，然后按○键即可。在距离比较近的两个掩体之间保持躲避姿态移动同样也是如此操作。

◆耐久度。本作中的掩体会根据材质不同而有耐久度的设定存在，这也是为了增加真实度以及令战斗更加刺激。比如一些木制箱子，木制围栏以及桌子等就有可能被大火力武器击毁，所以这也要求玩家在战斗中要不停移动。

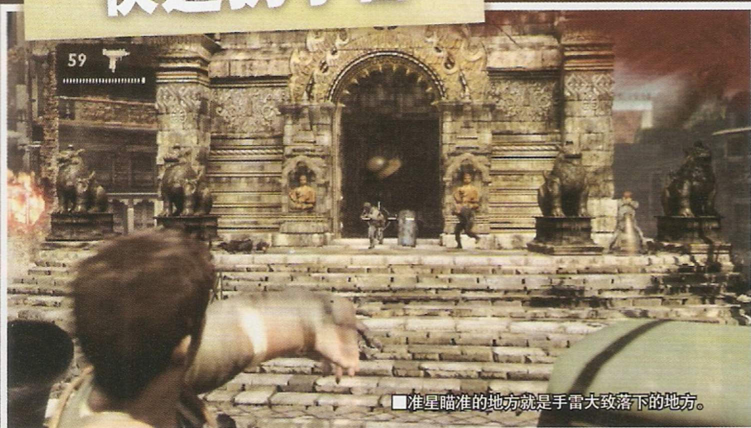


■这种坚固的掩体不会被打坏。



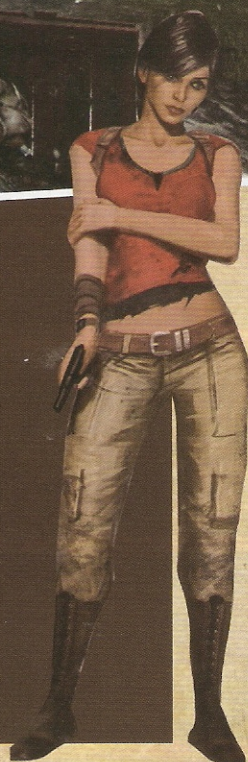
■这种木头的掩体很容易就会被打坏，不适宜久留。

快速扔手雷



■准星瞄准的地方就是手雷大致落下的地方。

正常的精准扔手雷方式是按住 L2，之后调整出现的弧线，但这种方式相对复杂且耗费的时间多，关键时刻需要扔雷时通常都会错过时机。快速扔手雷法则是按住 L1 在瞄准状态下点一下 R2 键即可，省去了调整线路的过程。不过这种方式只适用于中距离和近距离，利用手雷爆炸时的大范围判定对敌人进行“模糊打击”，想远距离用手榴弹“狙击”某些敌人还是躲在掩体后按常规方法来吧！



关卡解析攻略

本篇流程攻略以NORMAL难度为准，宝藏按顺序编号并加到每个关卡的流程当中，以“(XX)”为形式，括号所在处即为拿取该宝藏最佳时机，具体位置在每关流程介绍后有详细描述，地形复杂的关卡请配合特别放出的关卡地图仔细寻找。另为了追求统一，游戏的关卡、人物以及宝藏译名以港版为准。



1 惊险环境

A Rock and a Hard Place

游戏一开场，我们的老朋友德雷克就身负重伤地坐在一辆停靠于悬崖边摇摇欲坠的列车里，看来他的命运真是和“倒霉”分不开啊。首先当然要赶紧想办法逃命，从车底开始往上爬，发现没东西可扒了就往列车的其他方向移动一下，车外主要利用的是车底轮子旁的那根黄色的管子、车内则是那些车座。进入有一半搭在陆地上的那节车厢后，要一直推住摇杆往陆地的方向跑，当然，最后别忘了纵身一跃，回归陆地的感觉真好……

一段回忆过后，画面又回到了列车掉下去的悬崖旁（1），我们当然不能在这里活活被冻死。站起来从失事的列车缝隙中前进，片刻之后可以捡到一把手枪（2），锁住的门锁（3）和敌人都可以用这把枪来收拾掉……当德雷克纵身从一辆



列车跳至另一辆之后（4），爆炸声再次响起，可怜的冒险家也因为撞击而再度昏迷。

一段回忆后，再度醒来的德雷克继续拖着已经快要散架的身体前行，首先需要靠跳跃抓住对面列车的黄色管子从而进入其车厢（5），继续前行一段时间后，德雷克在路中央发现了一个造型奇特的匕首。捡起匕首的他干笑了两声，便抵挡不住疲劳的袭击靠在石头上没有了意识……

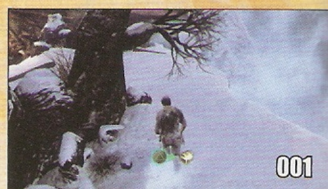
攀爬进阶

攀爬是游戏的主要移动方式之一，但由于地形复杂，所以玩家经常可能会在攀爬移动的过程中找不到路，而有些看似距离很远的地方又不敢随便就跳过去，万一跳的距离不够那就……这时其实有一个方法可以判断是否可以跳过去，那就是利用左摇杆。当不确定哪里可以作为下一个攀爬点时可以试着往各个方向推左摇杆，当德雷克伸出手的时候就可以确定该往哪个方向跳了。

01	愤怒的神像（Wrathful Deity Statue）	站起来之后右手边的树旁。
02	妙音佛母神像（Saraswati Statue）	捡起手枪位置附近的角落里。
03	西藏鼻烟壶（Tibetan Snuff Bottle）	需要用枪破坏的门锁附近，向车顶看，宝藏在一具尸体上，要用枪打落。
04	不丹石灰盒（Bhutanese Lime Box）	遇到需要跳跃过去的两列列车，先不要上去，落到下面去，在角落里可以发现这个宝藏。
05	河坛天铁护身符（Ghau Amulet Thogchag）	车厢正确道路反方向的尽头处，贴着边过去。

全 101 个宝藏收集指南

请按宝藏编号对照流程中的文字描述以及截图寻找











2 破门而入
Breaking and Entering



跟随着费恩并在他的帮助下首先来到锅炉室（6），之后越过面前的绿色管道并在梯子下按住△键帮助同伴上去，他会将梯子放下来给德雷克。上去之后会发现被一处释放热气的管道挡住了去路（7），所以玩家先要到其相反方向爬上梯子关闭阀门。继续跟着费恩来到一处锁着的门前（8），正要开门进去，德雷克突然发现了位于门上方的警报器，所以玩家先要回头在来的途中找到接线盒并跳上去关闭线路。

进入博物馆后，玩家首先要按照游戏的提示学会如何悄悄地打晕敌人，之后的所有警卫基本都要这样搞定。接下来继续跟着费恩深入，中途要收拾掉几名警卫，当两人来到另一处有警报器的铁门前时（9），玩家要借助铁门爬上去关闭这个警报器的接线盒从而使两人可以通过这道门，之后的场景请选择右边路线前进（10），最后爬上窗户到达下一个区域。

从这里开始玩家将拥有麻醉枪作为武器，不过这枪射程很近，玩家要充分靠近后再射击。和同伴合力解决掉 4 名警卫后，推动场景中央的推车并借助它到达上层，之后费恩会为德雷克提供绳子，顺着绳子和房梁可以到达屋顶（11），不过上去后别忘了先用枪解决掉发现费恩的警卫。

之后屋顶区域的移动没有什么难点，跟着费恩并按照他的指示去做即可，中途到最高处时别忘了欣赏一下美丽的伊斯坦布尔夜景（12、13）。

在博物馆内发生被费恩耍了的剧情后，我们可怜的德雷克要在无数的沙鹰瞄准下逃出这个地方（14），线路单一但由于警卫众多，所以不要跑直线并不时滚动一下以免被击毙（15）。

06	拜占庭金币（Byzantine Gold Coin）	从下水道上来后回头右后方的箱子上。
07	玻璃魔眼（Glass Evil Eye）	正对喷热气的管子，然后左转 90 度，就在你面对的平台上。
08	鄂图曼戒指（Ottoman Ring）	第一道有警报器的门右手边杂物里。
09	白银护身符（Silver Amulet Box）	正对铁门，左手边场景的角落里两个红色的门中间的花坛里。
10	白银皮带扣（Silver Belt Buckle）	水池里。
11	象牙制骑士棋子（Ivory Chess Knight）	顺着房梁走到尽头可以再上一层，就在那些窗户边上。
12	鄂图曼手镯（Ottoman Bracelet）	顺着绳子荡过去后，下降到最下层边缘往右边移动，可以到达这个场景的另一侧，宝藏就在排污管里。
13	老怀表（Antique Pocket Watch）	从最高处下到另一面的屋顶后，翻过缺口到达房檐上，逆时针绕到另一面往自己的左上方看，要用枪打下来。
14	老烟斗（Antique Pipe）	开始逃跑后先别出去，在博物馆内帖墙跑一圈，某个小狮子头底下。
15	以珠宝装饰的手镯（Jeweled Bracelet）	进入下水道区域后贴着左手边的跑，在那个很多警卫的区域会在左手边第二根管子附近找到。

3 婆罗洲
Borneo

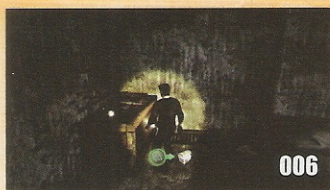
先到面前的闪着绿色灯光的炸弹处启动引爆装置（16），当然，这只是一个教学，玩家随后要启动 4 个这样的引爆装置。一路深入，会开始遇到左朗・拉札雷维奇的手下，玩家可以尝试从背后悄悄接近干掉他们，不过要动手时请先确定高处的士兵并没有看着这个方向。不过即使被发现了也没关系，常规战斗消灭他们也可以，不会引来很多增援（17）。

消灭完第一批敌人后，德雷克要借助左手边的破木箱以及木杆等物上到高处推下一块大石头帮助苏利继续前进（18），再杀掉几名敌兵后我们便来到了克洛伊口中的第一发掘现场。在这里消灭所有敌人后（射击红色的柴油发电机可以引起大爆炸，善加利用），克洛伊提前安装的 4 个炸弹才会显现出来，在木制平台底座的各个角落找到闪着绿光的它们并启动（画面右上会显示完成进度），然后从另一侧离开继续向拉札雷维奇的基地移动。



路过一个营地时，两人发现了几个貌似正在修理水泵的敌兵，在这里玩家要熟悉并练习和敌人进行肉搏战，主要是熟悉本作新加入的利用△键和敌人扭打的系统（19）。“KO”几个敌兵后顺着苏利扔下的绳子爬上去（19）回到正路，顺着蓝色的管子前进来到了拉札雷维奇的基地……

16	元朝货币（Yuan Dynasty Coin）	启动第一颗炸弹后从左边走，在走上一根木头后看前方停着一只鸟的树枝，用枪打落。
17	元朝的翡翠动物雕像（Yuan Dynasty Jade Animal）	刚刚遇到敌人时的那个位置右手边会有一个被岩石围住的死角，宝藏就在里面。
18	翡翠手绘项链（Jade Pei Pendant）	如图位置向右爬并走到尽头。
19	琥珀翡翠奇美拉（Amber Jade Chimera）	顺着绳子爬上来后往所在位置右手边瀑布边上的平台上跳，之后一路经过爬墙、摆荡等深入拿到。

















3 婆罗洲

MAP 1

FINISH

START

MAP 2

FINISH

START r

b
b
b u



MAP 3

b r

f Limitless

r

b

b r

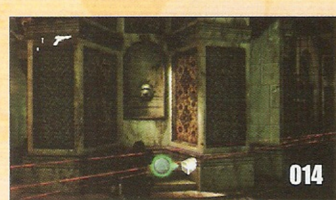
b

START

THE TEMPLE

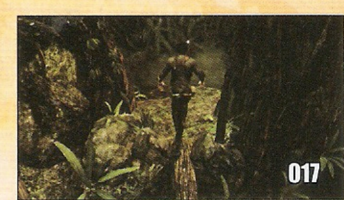
FINISH



















4 发掘现场
Dig Site

引爆之前设置的炸弹以后，基地内大部分敌兵都会离开，只剩下 4 名士兵留守，这时我们也就该行动了。贴着左手边绕一个圈可以很容易地将这 4 名敌人都悄悄收拾掉（20），之后进入基地的主建筑内会自动发生剧情。

剧情过后便是本章的最主要部分——一场激烈的反围剿战。先耐心等待面前的三名敌人聚集在柴油发电机附近，看准时机打爆发电机先解决这三个人。接下来的战斗中玩家一定要高效率利用身边的手雷和身后的左轮手枪，这两样东西可以帮助你杀掉很多敌人。这场战斗中需要注意的就是敌方所出动的装备 MOSS-12 霰弹枪的敌人，近身的话会对玩家的生命产生很大的威胁，所以请远距离射杀，这种敌人区别于一般敌人的特点就是会用头套蒙面，很好认。战斗的后期战区高处那个红色的木屋里会出现重机枪，这时玩家要至少有一颗手雷（没有的话可回到屋子里去拿），从房屋的侧面丢进去炸掉它，同时倒下的木屋也形成了新的通路。


■这里的 4 名敌人都可以暗杀掉。


■先瞄准这里，然后点一下 L2，手雷就会很准确地掉落进去了。

顺着这条路前进，德雷克与苏利来到了一个山洞前，恰巧克洛伊也在此时赶到。几人在山洞里发现了传说中马可 · 波罗那消失的船队（21），并在松脂燃烧的特殊光照下沿着血迹找到了一把神秘的黄金匕首和一张地图，而这应该就是通往香巴拉的钥匙（22）……

为此发现兴奋的几人正要离开这里并在地图的指引下前往尼泊尔，却不想遭遇到了已经归顺于拉札雷维奇的"老朋友"费恩。不过借助克洛伊的随机应变，我们的德雷克和苏利还是化险为夷逃了出来……

20	蒙古大汗金牌（Mongol Paiza Passport）	场景中破船的桅杆顶端，要用枪打下来。
21	翡翠皮套（Jade Belt Slide）	在某个雕像的手上，要用枪打下来。
22	元朝头盔（Yuan Dynasty Helmet）	离开时先别着急走，回身向上看就可以发现宝藏，同样需要用枪打落。

5 市区战
Urban Warfare

在之前找到的地图的指引下，德雷克来到了尼泊尔，可没想到刚来到这里就遇上了一个非常特别的"欢迎仪式"——在被那辆横冲直撞的火车追赶时，玩家要一边不停地跑一边回头朝它射击，以后这种战斗方式也会经常用到，这里算是一个"开胃菜"。

徒步进入市区，在那几个敌兵冲着那辆飞驰而过的公车开火时从背后料理掉他们，然后借助场景中那个路灯攀爬至高处并从左手边的建筑物内到达被倒下的公车挡住一分为二的场景对面（23）。在房檐上干掉一名巡逻的敌兵后，借助广告牌和一块木板来到另一片有很多敌人巡逻的区域。近处的两个敌人可以偷偷从背后勒晕，附近有可开"红点瞄准器"的 FAL 步枪，很好用。之后的战斗中难点在于手持防暴盾的敌兵，如果有条件的话用手雷解决最好，没有手雷的话可以从最右边上到高处射击其防暴盾无法防御的部位，或者借助瓦斯罐。面对最后赶来的卡车以及固定机枪，手雷和瓦斯罐伺候，关键时刻克洛伊会赶到帮玩家解决。

接下来与克洛伊同行，先要借助之前卡车所在位置附近的路灯广告牌上到高处并翻越当前的建筑，在另一面用枪破坏门锁帮助克洛伊通行，两人合力解决掉挡路的敌人后，利用道路尽头左手边的火灾逃生梯前往他们口中这个城市中最高的建筑……


■敌人朝公车开火时应立刻冲出去从后面将他们逐一放倒。


■防暴盾是很令人放心的防具。

23	奇妙遗物（Strange Relic）	到达公车对面后下到陆地上，从最右手边的一个井盖处下去得到。

这是一个比较特殊的宝物，看起来与游戏中的其他宝藏风格并不是很相符，而这个宝藏实际上就是第 101 个宝藏，算是一个隐藏宝藏，同时也对应一个奖杯"遗物发掘者"。


022


023


024


025


026


027


028


029

6 险恶时刻 Desperate Times

开场后就遇到了大批敌人，玩家贴着右手边走，可以悄悄地解决一名巡逻士兵以及卡车上装备RPG-7的士兵，此时克洛伊会扔手雷，玩家与敌人的正面火力冲突也正式开始。先捡起卡车上敌人掉落的RPG-7干掉正面寺庙里走出来的手持防暴盾的敌人，剩下的常规方法解决。战斗最后阶段寺庙右边赶来增援的敌军卡车还是依旧用手雷消灭机枪手，如果没有的话可以从寺庙的左边绕过去解决，之后用那架固定机枪消灭掉剩下的敌人吧（24、25）！

战斗结束后跟着克洛伊从右边的逃生梯行动，借助路牌和路灯跳到大楼另一面的房檐上（26）以进入其内部，消灭两个不速之客后，进入电梯上行。途中却没想到破电梯出了毛病，克洛伊被困在了里面。无奈之下德雷克只好独自继续前进并寻找搭救克洛伊的方法。借助旅馆窗户外面那些旗杆上行，然后通过一处横跨两个大楼的木梯进入另一幢建筑（27），边战斗边上行，借助另一座木桥回到之前的大厦（28），并找到配电室启动电梯救出克洛伊。


优先抢夺固定机枪，之后敌人就只有被动挨打的份了。

随即两人协力来到楼顶（在游泳池里游一会儿会有意外的发现哦），终于锁定了目的地的位置，可这时敌人又来了，这次他们甚至出动了武装直升机。在火神炮的穷追猛打下我们的冒险家只好一路狼狈逃窜，可这架疯狂的直升机俨然一幅要把整栋楼拆掉的架势……在一阵连续的爆炸并伴随着房子倾斜的混乱情况下，两人总算在千钧一发之际跳到了对面的大楼并暂时摆脱了这架直升机。

短暂安定后顺着楼梯一路上行来到楼顶区域，接下来就要在楼顶之间跳来跳去了（29）。此时会开始出现手持榴弹枪的敌人，应优先消灭并夺下他们的武器。直升机再度出现，这次我们手里有了榴弹枪，定要和它死磕到底。打直升机时要注意三点：在直升机移动时要打一点提前量；时刻注意直升机的位置并寻找合适的掩体；优先消灭来捣乱的敌人。




在这个游泳池里扑腾几下可以获得两枚奖章。

打掉直升机之后一路下行，借助水管和路牌等设施越过直升机的残骸来到新的区域，这时一个熟悉的身影出现在了德雷克面前……

24	黄铜鸟灯（Brass Bird Lamp）	寺庙正门前的路灯顶端，借助广告牌爬上去拿。
25	白银扣环（Silver Dress Clasp）	寺庙正门上方，用枪打落后捡起。
26	铜制量米器（Copper Rice Measure）	先不要进大楼，走到房檐的尽头可以获得。
27	元朝瓷器（Yuan Dynasty Urn）	上楼到顶层并跳进旁边那个铁丝网围住的区域里取得。
28	瓷漆鼻烟壶（Enameled Snuff Bottle）	进入配电室前的半圆形阳台外面的房檐上。
29	香炉（Incense Burner）	放下木桥后到达的那个楼顶有一处太阳能水桶，宝藏就在它旁边。

7 他们正跟着我们 They're Coming With Us

在大家的帮助下先消灭一批敌人（30、31），之后与克洛伊合力打开门继续前进。在河边要做的事是找到两个瓦斯罐扔到河里的两辆车旁边，之后打爆使得车可以漂浮到下流那里形成通路。借助这两辆车到对岸后（32）又是一场战斗，难点则是那架固定机枪，如果有手雷的话则比较容易对付，没有的话可以借助瓦斯罐消灭他，借助掩体从旁边绕过去也是个办法。

战斗结束后利用这个场景东北角的绿色铁管上行，贴着巨大广告牌到达对面的楼房中，之后一路下行便可以来到神庙的门前（33）。


绕到侧面机枪的死角收拾掉他。

30	生锈破旧的项链（Worn Pendant）	水池东边的一处房屋内的纸箱子上。
31	九重珠宝戒指（Nine Jewel Ring）	水池上方，用枪打落。
32	安科拉汲水容器（Ankhara Water Vessel）	过河后越过护栏落到河边的一小块土地上捡到。
33	白银湿婆神护身符（Silver Shiva Amulet）	神庙门前广场的一辆小拖车上。

















6 险恶时刻


LEGEND
b
o
d
p
f
r
l
u
n
v


MAP 4
FINISH
Begin Platform Solving
START
MAP 2
FINISH
START




MAP 3
START
FINISH




038


039


040


041


042


043


044


045

8 城市的奥秘 The City's Secret

关卡开始后（34）我们要面对游戏中第一个需要借助德雷克的日记解决的谜题，玩家需要做的是将面前的雕像摆成和德雷克的日记里一样的造型。借助水池旁断了的石柱可以攀爬到雕像的旁边，需要调整的雕像的手臂分别是左上、右中和右上，之后爬上雕像的腹部，德雷克会用黄金匕首开启机关，水池的水退去，隐藏通道打开。

进入到神庙地下，前进一段路程后地面突然下陷，两人掉落到了一个陷阱之中，想要得救的话必须及时用枪打坏墙壁上旋转着的齿轮的齿，如此一来天花板就会停止下落（35）。从陷阱区域上来，我们的冒险者会来到一个非常开阔的空间，这里有一个巨大的石像，似乎隐藏着什么秘密……


■按照日记里的样子调整雕像的手臂。

34	青铜圣坛汤匙（Bronze Altar Spoon）	可以行动后从外间的右手边爬上去获得。
35	青铜人身猪面铜像（Bronze Varaha Statue）	隐藏在陷阱区域内的角落。

9 一丝光芒 Path of Light

这一章可以说就是一个超大型的谜题。首先玩家要利用正中央位置的镜子将光线反射到正前方的头像上，然后跑过去用匕首启动机关使第一个大型匕首分支降下来。爬上这个匕首分支，随后在攀爬一个巨大头像的时候会开启一个机关使另一束阳光照射进来，同时可以看到头像眉毛的另一边落了下来，顺着眉毛爬过去来到场景一侧高处的平台（36），并从墙壁上有可攀爬的石头的部分下来（视角会自动变），这时克洛伊会将光反射到玩家附近的一面镜子上，然后玩家要做的就是调整镜子位置使其和右手边高处的吊灯下部的镜子成一直线致使光可以照射到另一个头像上，像启动第一个大型匕首分支一样启动第二个并同时开启了可以快速回到初始地点的捷径。

接下来自然要去爬第二个大型匕首分支并来到另一个巨大头像跟前，射击并破坏其额头部位的圆型石头使第三束光照射进来，之后德雷克会自动落到吊灯上（37），从这里跳到附近的平台上，在克洛伊的配合下调整镜子位置并启动降下第三个匕首分支的机关。至此，机关全部打开，隐藏出口出现——躺在地上的神像的嘴。

顺着这个费劲周折打开的秘道进去（38），


在台座前插入黄金匕首，香巴拉入口的秘密就会展现在你眼前了……

36	青铜面具（Copper Lahke Mask）	先不要下去，走到平台的尽头可得到。
37	翡翠动物雕刻（Carved Jade Figurine）	在吊灯上扫视右手边的高处就可以发现它，用枪打掉后跳过去拿。
38	青铜象神雕像（Bronze Ganesh Statue）	从秘道下去后沿着房间的边缘走便可以发现。


■小心敌人突然扔到路口的手雷。

10 只有一条路 Only One Way Out

左朗·拉札雷维奇一伙人阴魂不散，竟然追随德雷克来到了神庙内部。这一章的流程很简单，一句话——边打边跑。从神像的嘴里出来时就会开始遇到敌人，玩家要一边对付他们一边按来时的路往神庙外面跑，注意这里的高处有一名使用狙击枪的敌人，应该优先确定并消灭掉。

在往外跑的过程中不要因为游戏紧张的音乐而过于心急，请以每一个拐角为掩体都稍作停顿，因为几乎每一段路都有敌人在等待着你。除此之外，在遇到楼梯口的时候也请放慢脚步，因为会有两处有敌人预先扔过来手雷，看到提示后请快速后退。

最后来到神庙大门外的广场上找到艾莲娜，这里的敌人需要玩家全部消灭，而难点在于四周高层使用狙击枪的敌人，优先消灭他们后剩下的就是非常常规的战斗了。


046


047


048


049


050


051


052


053

11不断移动
Keep Moving

艾莲娜的同事杰夫被枪打中身负重伤，虽然与他没什么交情，但讲义气的德雷克并不打算丢下他不管。

带着受伤的杰夫会令我们的行动慢很多，而且只能使用手枪，所以在这一章里玩家切不可恋战，安全是基本原则。玩家可以处在最后方，在克洛伊或艾莲娜的带领下前进，她们会为德雷克打开各种锁着的门。当然，这个过程中我们也不是完全没有战斗力，一些使用霰弹枪、RPG-7以及威胁到同伴生命的敌人还是需要玩家第一时间消灭。

在杰夫被残忍地杀害、地图也被抢走之后，我们会进入逃亡战的第二阶段。这一阶段德雷克和艾莲娜都没有武器，我们要做的就是不断地跑，遇到有狙击枪的敌人时要不时地翻滚一下、遇到有卡车堵截的时候请及时左拐，这个逃亡的过程中还有一个需要借助木棍跳跃攀爬的地点，当然，过去后别忘了拉同伴一把。



12拦截列车
A Train to Catch


■利用好瓦斯罐可以对敌人实行高效率打击。

如德雷克所说，眼下最重要的事情是先搞来一把枪。观察敌人的巡逻路线后，先确定一名最容易搞定的敌人悄无声息地干掉他并搞到他的枪，剩下的敌人是正面冲突还是悄悄地收拾掉随便，这里即使是公开交火敌人也不会有增援（39）。之后借助木梯子和火灾逃生梯（40）来到高处，却发现这里的门从另一面被木板封住了。德雷克只好从这里跳到路灯以及大广告牌上从另一面用枪破坏那些木板以帮助艾莲娜打开那道门。这时讨厌的敌人再度出现，而玩家处于一个进退两难的境地，所以只好利用那些广告牌作为掩体先消灭掉敌人，请充分利用瓦斯罐。消灭他们之后，艾莲娜放下桥得以让德雷克通行（41）。

顺着滑索到达火车站（42），推开挡门的手推车进入火车站内部（43），跳上右边的列车，从前面来到中间的列车最后到达最左边的列车并启动开关冲出去。接下来是一场颇为艰苦的战斗，玩家最好不要离开列车，先利用瓦斯罐尽可能消灭眼前的敌人，当使用狙击枪的敌人出现时，请捡起车内的狙击枪在不断移动中迅速确认他们的位置并以其人之道还以其人之身，最后只要在车内与敌人周旋到艾莲娜前来即可。

39	尼泊尔青铜狮子（Nepali Bronze Lion）	重装备士兵旁边的胡同深处。
40	元朝莲花瓶（Yuan Dynasty Lotus Jar）	火灾逃生梯的最上面一层。
41	可汗狮子面具（Cham Lion Mask）	在那道需要玩家破坏木板的门旁边。
42	以珠宝装饰的铜像王冠（Jeweled Statue Crown）	落地后一直向前走，宝藏就藏在角落里。
43	三石珊瑚戒指（Three-Stone Coral Ring）	进门后上方的通风口处，需要玩家在中间的列车尽头借助那些红色的铁管爬过去。

13 敏捷移动
Locomotion

扒住列车边缘、从列车顶以及从车厢内，玩家要做的就是通过各种方式不断往列车的前端移动（44、45），这个过程中可以悄悄收拾掉的敌人最好就不要开枪了。前进到那个有固定机枪的车厢时，玩家可以从车厢顶部的天窗将操作机枪的敌人杀掉，而过了这节车厢后会开始出现信号灯，玩家要扒住列车边缘继续前进（46）才不至于撞到这些讨厌的灯，而之后会有出现在列车右边的信号灯，同样需要玩家在高处才不会被撞下去。

当直升机出现后玩家要加快行动的节奏，以尽可能快的速度前进，太慢的话会被直升机连人带车一起炸掉，多利用诸如手枪以及霰弹枪这种可以近身一击就消灭一名敌人的大威力武器可以加快行进速度。在这个过程中除去要与敌人缠斗外，还需注意当直升机扫射时要及时躲在方向正确的掩体后面。

最后到绿色车厢内用RPG-7送一发“礼物”给这该死的直升机结束这章。


■看清楚远方的敌人没有注视这边再暗杀面前的敌人。

44	佛塔雕像（Miniature Bronze Stupa）	第一节车厢的末端，关卡开始后就可以回头去捡。
45	阎王与水牛的雕像（Yama and Buffalo Statue）	第一节有敌人的车厢的顶部，需要从下一个车厢顶部往回跳。
46	尼瓦族青铜塑像（Newari Bronze Figures）	有固定机枪的车厢再往前走两个车厢，从左右两边都可以进去并拿到宝藏。

















14隧道 Tunnel Vision

捡起面前的左轮手枪，确实瞄准的话，它可以帮助你杀掉 6 名敌人。先不要着急上车顶，扒住边缘把第一个重装备敌人拽下来，随后拿起面前的狙击枪消灭近处和远处的几名敌人并继续往列车前端移动（47），过程中要时刻注意信号灯，隧道内的信号灯和之前的不同，左右两边都会有空隙，看准后可以站在车厢顶部的两侧躲开。被锁住的车厢门可以用枪射击破坏后进入（48），里面有宝藏。

离开隧道后敌军会出动大批敌人堵截玩家，这时玩家最好还是在车厢内移动比较保险，因为可作为掩体的物体较多，不过最好还是消灭掉车顶的敌人，因为他们不定什么时候就会突然钻进车厢内给玩家制造麻烦。面对使用 GAU-19 的敌人不要硬拼，将其脚下的两个金属扣打掉便可以消灭它。这时那该死的直升机再度出现，往前走两段车厢就会发现一辆吉普车上的机枪，用这个对付它吧！注意当它释放飞弹时要先击落这些对德雷克生命会造成威胁的东西。


要优先打掉直升机放出的飞弹。



不可和重装敌兵硬拼，打坏金属扣即可。

直升机被打掉后就会进入一场 BOSS 战，对手是拉札雷维奇手下的德拉查上尉，他并不难对付，一般他会站在车厢的一端不动朝玩家射击，这个时候手雷是对付他的最好方法，当他冲过来的时候要先出手和其进行肉搏，对其造成一定伤害后两人会以肉搏战结束战斗，请按屏幕提示按准按键。

47	镀金的菩萨佛像（Gilded Bodhisattva Statue）	拿到狙击枪的车厢之后的第二个车厢从侧面进入其中取得。
48	西藏马鞍戒指（Tibetan Saddle Ring）	被锁住的车厢尽头。

15列车失事 Train-wrecked

回到了熟悉的故事开头，按和之前基本相同的方法脱离这辆危险的列车回到陆地上。之后可想而知，拉札雷维奇的手下又不请自来。敌人总共有 4 波，第一波可以全部悄悄地收拾掉，第二波和第三波则要正面冲突，场景内武器很多，应该可以轻松对付。最后敌人会出动一个“重装备三人组”，三人都有很厚的装甲和霰弹枪，一定要拉开距离对付他们。尽量先在场景内与他们迂回以寻找大威力武器，沙鹰和“战槌”榴弹枪在这个区域内都有。当然，玩家也可以在高处观察他们的行动，之后绕到他们的身后直接扭脖子收拾。干掉所有敌人后别忘了对照地图仔细寻找并回收这关的宝藏。最后前往着火的列车附近结束这章，这里提供一个小窍门：拎一个瓦斯罐会使行动速度快不少。

49	西藏宝刀（Tibetan Knife）	贴着悬崖寻找可以找到这个宝藏。
50	西藏纺锤（Tibetan Prayer Wheel）	从场景入口处贴着左手边走，经过一个拐角之后你就会在一个轮胎旁发现它。
51	西藏白银（花）瓶（Tibetan Silver Vase）	在场景中最醒目的那个架在其他列车车厢上最高的车厢一侧，需要用枪打下来。

16我在哪里？ Where Am I?

这一章没有惊险的攀爬跳跃，也没有激烈的战斗，玩家要做的就是跟在西藏朋友后面一直走到村对面的房子里即可。在这一章里，玩家可以暂时放松下心情，休闲地欣赏一下高原雪山的景色。虽然语言不通，但是你同样可以和友好的村民打个招呼甚至交谈几句、拍一拍高原牦牛的屁股、和小朋友们踢一下足球……当然，别忘了拿走本关的三个宝藏。


全部摸过村庄里的牛后可以获得一个奖章。

52	白羊星头天铁（Ram's Head Thogchag）	出门后从右手边回头，在房子后面的角落里取得。
53	青铜菩萨佛像（Bronze Buddha Statue）	从踢球的两个孩子右边的蓝色梯子爬上去，之后往左手边转，两个红色的门前。
54	歌唱钵（Singing Bowl）	最后目的地雪佛的家左边的树下。

















15 列车失事

n o l f

d c d p l i l d l i f l

f l

p k d

FINISH

START

LEGEND

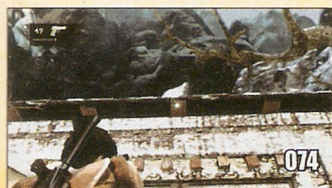
- c
- d
- f
- k
- l
- n
- o
- p

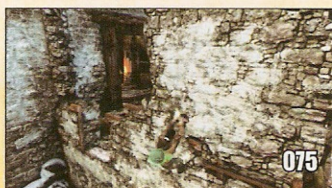




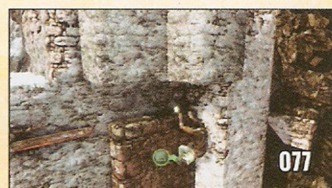












17登山 Mountaineering

关卡开始时德雷克并没有任何武装，只需跟在丹津后面移动即可（55、56）。途中，他们发现了一具疑似雪佛探险队成员的尸体，而这时道路崩塌，两人只好另寻出路。在崩塌后的平台上找到一处梯子，丹津帮助德雷克爬了上去，之后玩家要利用墙壁以及绳子绕一个小圈来到崩塌时对面的地方（57），帮助丹津到达这边。之后再次跟着丹津前进，到达一处稍微开阔的地带后，可以看到对面高台上有一把闪亮的枪，接下来那就是玩家独自要去的地方。下到底下后从左手边绕过去（会发生崩塌事件）（58），之后利用墙壁上到高处，在一处有梯子的平台（59）附近可以找到一具尸体和一把P08手枪。打掉对面的冰柱，怪物出现。





BOSS战，VS“守护者”。头部是弱点，开战后先攻击BOSS头部，之后它会放开丹津转而扑向玩家。在它跑过来的时候正面可以抓紧时间开几枪，在它跳起来做出攻击动作的时候玩家要按○键翻滚躲开它的攻击，之后立刻举枪再次攻击循环以上过程。当然，这个过程中有可能还是会被BOSS攻击到，濒死状态下可以围着场地中间那两个石头与BOSS绕圈，它是追不上你的，等恢复后再执行以上攻击过程。如果被抓住了请按QTE提示按键或猛攻BOSS头部。

赶走守护者后继续跟着丹津前进，在一个可以捡到P08手枪的平台（60）需要玩家用枪打掉上面的一个压着绳子的箱子才可继续通行。

55	西藏宗教仪式佩剑 (Tibetan Ritual Blade)	下了关卡第一个梯子之后回身在悬崖边上可找到。
56	陶制女神头部 (Clay Deity Head)	利用丹津找到的第二条绳子，横向摆荡拿到宝藏。
57	青铜观音像 (Bronze Chenrezig Statue)	爬上绳子前先从左手边下去，一个小平台上可拿到。
58	骷髅头形状的大鼓 (Skull Cap Drum)	冰柱坍塌后顺着水流走到尽头悬崖处，往右手边拐即可拿到
59	银质针线盒 (Silver Needle Case)	几乎是必经之路，平台左边。
60	青铜佛塔饰品 (Bronze Stupa Ornament)	从捡到第二把枪的尸体处往左走，绕到后面可以发现这个宝藏。

18冷酷的心 Heart of Ice

站到左手边的机关上，并等待丹津站在另一面的机关上打开通路，随后与丹津分道而行，目的地是对面的雕像。

第一个拉杆机关引出那些头像后要赶快通过，一段时间后它们就会恢复原位。之后遇到三个吊着会转动的转经轮时，玩家要先到下面扳动开关降低丹津方面转经轮的高度，之后他也会开启开关降低德雷克这边的，之后就可以通过了（61）。接下来要借助那些转动的齿轮来移动，途中遇到转动的铁轮时看准时机跳过即可（62、63）。

通过上面的区域后会来到一个拉杆前，拉动拉杆连接桥梁，可不想却被老化的转经轮掉下来砸断了惟一的桥，没办法只得另觅通路。

从旁边的梯子下去，继续依靠转动的齿轮和绳子深入（64、65）。来到一个平台处踩下机关，接着学着丹津的样子从这边进行一系列连续的攀爬跳跃来到中间的平台与搭档一起踩下机关打开了通路（66）。剧情过后，请先捡起地上的MP40，到上方拉动摇杆，在等待升降机下降的过程中不断移动着攻击那些守护者，要小心高处的守护者会扔石头下来。升降机降到底后请及时跳上去，面对企图拉玩家下去的守护者，用枪瞄准其头部把它打下去吧。



61	曼陀罗天铁 (Mandala Thogchag)	第三个旋转的转经轮靠外侧的上部
62	印度油灯 (Dipa Oil Lamp)	第一个需要依靠齿轮移动的场景内会有一条绳子，利用它摆荡到宝藏附近拿取。
63	西藏火石打火机 (Tibetan Flint Lighter)	隐藏在某个横着的齿轮边上，扒着齿轮靠近后获得。
64	西藏仪式佩斧 (Tibetan Ceremonial Axe)	借助两个呈90度的齿轮上升时，扒住右边的那个上升到这个场景的最高处，之后借助木梁跳到一个角落里得到。
65	青铜金刚杵 (Bronze Dorje)	即将离开这个场景时时刻注意你的右手边墙壁上，宝藏在一个雕像的眼睛上。
66	八卦天铁 (Trigram Thogchag)	最高的那个雕像顶部，用枪打下来。


078


079


080


081


082


083


084


085

FINISH

Begin Platform Solving 2c

Begin Platform Solving 2d

Begin Platform Solving 2f

Begin Platform Solving 2b

Begin Platform Solving 2e

Begin Platform Solving 2a

Begin Platform Solving 3a

Begin Platform Solving 3b

Begin Platform Solving 1

START

18 冷酷的心



















19围攻

Siege

本来平静祥和的西藏村落遭到了左朗·拉札雷维奇一伙人的洗劫，德雷克异常愤怒，端起了枪与丹津冲向了这帮恶棍。此关以战斗为主，总体来说可以将关卡分为两个大区域。与一般敌人的战斗无需多说，注意不要离厚装甲且装备霰弹枪的敌人太近即可，此外本关首次出现的武器十字弓可以多加利用，一般的敌人一下就可以解决掉一个。

第一个区域的难点在于一架固定机枪（67），玩家务必要在附近寻找到至少一个手雷，先杀光机枪附近的敌人，之后靠近它扔进去解决掉使用机枪的人。此时可以利用这个重型武器解决掉对面以及左手边的所有敌人，之后继续深入第二区域的过程中只要注意一个在高处使用RPG-7的敌人即可。

第二区域需要注意的是在比较低的地形处有几个使用榴弹枪的敌人（68、69），躲在掩体后面确认他们并优先干掉，剩下的就是解决杂兵了。此外，此处的民家里重型机枪GAU-19可以利用。



67	琥珀骷髅头（Amber Skull Bead）	机枪所在位置正对的房顶角落，草堆旁。
68	古老河坛（Antique Ghau）	刚到第二个区域时左手边的老树旁。
69	铜铃型天铁（Bell Thogchag）	场景最高处的一个被木栅栏围住的平台。

20猫与鼠

Cat and Mouse

这一关对玩家的要求就是一个字——快，没有思考的时间，因为坦克在时刻逼近你！开始后正面的两个敌人可以不管，他们会悲惨地被自己的坦克炸死，跟着丹津跑到最右边，等待他开门的时候请隐蔽好自己，需要注意木头材质的掩体会被坦克打坏，要时刻移动位置。开门后跟着丹津行动，基本原则是看见路口就往右拐以回避与坦克正面接触（70）。走到尽头后要看准机会冲到对面，过桥时会发生桥被炸断的剧情，之后继续跟着丹津深入，直到一处剧情后德雷克暂时和丹津失散（71）。



玩家独自行动后的基本原则还是看见路口就右拐，之后会贴着山崖来到村庄的另一面（72），进入战斗第二阶段。前进一小段路后会再次和丹津汇合，此时已经出现了使用RPG-7的敌人，这些敌人就是我们的目标，干掉他们之后夺得RPG向坦克狂轰吧（73）！之后走到尽头处利用滑索到达对面干掉几名敌人后用场景内的RPG给予其最后一击。

70	犀牛角雕刻品（Yak Horn Carving）	丹津打开门后跟着他走，当房顶上出现敌人时，宝藏就在要爬上去的面前那道墙的角落里。
71	宗喀巴青铜像（Bronze Tsongkhapa Statue）	发生被坦克破墙而入差点撞到的剧情，之后继续前行的第一个路口的角落（会有两个敌人，一个持霰弹枪）。
72	西藏小喇叭（Tibetan Trumpet）	贴着山崖过去后会爬上一个屋子的房顶，就在那里，几乎是必经之路上。
73	度母镀金神像（Gilt Tara Statue）	在第二个持有RPG-7的敌人和第三个持有RPG-7的敌人中间有一处房顶上有一个洞，下去即可拿到。

21 护送部队

Convoy

玩家在这段精彩的追击战中要不断地换车，可跳上去的车的位置顺序为前方、左边、右边、前边、右边，当这些车接近时以先换车为优先，敌人可以换过去之后再打。之后玩家要用火炮掩护艾莲娜的卡车（黄色），干掉路上找麻烦的其他卡车以及吉普车，当然，要优先打掉那些企图将黄色卡车撞翻的家伙，最后跳回到艾莲娜的卡车上，本章结束。



■一般车上的敌人近身格斗攻击都可以一下就将他们扔下车。



094



095



096



097



098



099



100



101

信息集结 特征集结 制作集结 攻略集结

22 修道院
The Monastery

因为刚开始德雷克并没有任何武器，所以几名敌人最好可以隐秘地干掉，比较安全且可以搞到武器。黑色衣服的是指挥官，会走来走去，其他的则不会动（74）。

进入修道院后便是一场与大量敌人的战斗（75），难点出现在过桥时10点钟方向的固定机枪。玩家可以利用那辆双轮推车掩护前进，之后从右边绕到机枪的死角或者直接绕到机枪背后收拾掉那里的敌人（76）并与艾莲娜合力开启大门进入下一个区域。

先利用那些墙上的红色木头下去将绳子扔给艾莲娜，之后利用黄色的石头上行并帮助同伴来到一处有佛像的地方，两人一同推动石像形成通路。随后利用艾莲娜找到的绳子继续深入（77），来到一处打不开的门前，德雷克选择自己的探路，这道门右斜后方的柱子上有可以扒住的红色木头，依靠它攀爬另觅出路（78），在这个过程中最好敌人都可以隐蔽地杀掉。下到底后会发生墙被敌人的RPG-7炸破的事件，同时门也打开得以和艾莲娜回合。接下来又是一场险恶的夺桥战，这里提供了狙击枪，远处使用RPG-7和沙鹰的敌人先干掉，然后优先处理掉使用防爆盾牌的敌人，接着可以靠这个盾牌边防御边杀敌缓慢到对面去（79）。这时敌人会出动大量狙击手，所以向上移动时要时刻隐蔽在合适的掩体后面，到达塔顶后可以拿到狙击枪，这时就好好发挥你的狙击才能吧（80）！

在经历了一番惊险的“过桥之旅”后，两人马上迎来的又是一场激战，请以各方向房顶上的狙击手为首要打击目标。胜利后打开门经过一小段攀爬迎来另一场战斗（81），胜利后继续深入到修道院内部。


■关卡开始后一段路的敌人几乎都可以暗杀，当然也要借助门口地上的十字弓。

74	西藏白银耳环（Tibetan Silver Earring）	第一个有很多卡车停靠的区域最后方的房檐上。
75	银质印鉴（Silver Official Seal）	进入修道院大门后右手边有一个火桶的平台北面下方。
76	仪式王冠（Ritual Crown）	固定机枪旁边靠瀑布边的破墙上。
77	白银祭品壶（Silver Offering Pot）	发生看到雪佛被带进塔中的剧情后，宝藏位于那座断桥的桥下。
78	西藏孔雀石戒指（Tibetan Turquoise Ring）	爬到白色的墙上时，右边走是正路，左边的死路房檐下则是宝藏藏匿处。
79	木头雕刻饰品（Carved Wooden Ghurra）	过桥后先别着急进门，门右边有可以扒住的白色石头，顺着它们下去便可以拿到宝藏。
80	白银虎铃（Bronze Tiger Bell）	干掉所有狙击手以及敌人之后，站在那个惟一可以通过的木板前往下看，可以看到一座中间距离很大的断了的木桥，下去之后可以跳到对面，然后顺着梯子下到最下面，宝藏就在你左手边的墙上。在跳跃断桥时可能要多试几次，起跳的时机比较难把握。
81	古代青铜狮像（Antique Bronze Lion）	战斗胜利后到最北边的墙边然后举枪往上看，将宝藏打下来后还要爬到它所在位置对面的门梁上然后再跳过去取得。

23 重逢
Reunion

本关一上来我们就处于被包围的状态，躲在掩体后先干掉那些用沙鹰以及RPG-7的敌人，然后剩下的采用游击战术慢慢收拾，过程中还要小心不要靠近那些装备霰弹枪的敌人。之后来到最上层找到雪佛，不过可惜他最终没能活下来。在他最后的指引下，德雷克和艾莲娜面临着新的抉择，分头行动后（82），遇到的敌人最好都可以悄无声息地解决掉，否则一旦被发现将引来很多很多援兵，打起来要费劲许多，尤其是遇到一处有4个巡逻兵的时候，先不要着急开枪，看准机会逐一背后解决，否则会引出许多装备重武器的敌人。当然，如果被发现了的话，远处使用RPG-7的敌人是首要打击目标（83），此外场景中央有榴弹枪，可以利用这把大威力武器对付那些重装备敌人。

接下来通过一道要转动转轮才可以通过的门之后又是一场硬仗，面对那两个手持GAU-19加特林机枪的重装兵先不要开枪，从手右边爬上楼然后走到尽头处有RPG-7可以用，捡起来之后先炸掉这两个最麻烦的家伙，剩下的就好办多了。消灭敌人后从这个场景入口处的绿色梯子爬到三楼（84）然后通往对面的窗户，从窗户翻越进去（85），顺着楼梯到达房顶后扒着墙上的石头继续前进，会看到敌军出动了大量士兵的场面（86），悄悄地过去不要惊动他们并依靠一排红色的杆子继续上行（87），从而来到塔内。

从克洛伊手里拿回匕首后，我们要面对的是一个新的谜题，其实这个谜题就是根据颜色和形状对号入座。根据日记的记录，半球摆在白虎面前、三角摆在朱雀面前、球摆在青龙面前、而方形则摆在玄武面前，摆好之后再按照各自的颜色找出那些符号，其中日记上蓝色以及黑色的符号是干扰项，不用理会。

所有都对号入座后中间的台座升起，过去利用匕首打开新的出路。之后利用滑索继续前进（88），来到被毁坏的雕像前。在玩家身后有十字弓提供，所以这里至少可以在不发出枪声的情况下干掉4名敌兵以上，正式公开交火后，注意优先消灭固定机枪，对付它可以利用场景内提供的“战槌”榴弹枪。战斗结束后（89）与艾莲娜汇合，调查场景中央地上的圆形图案打开新的道路。

利用滑索下降，边消灭挡路的敌人边向那棵古树方向移动（90）。


■这四个人强烈建议采取暗杀，否则敌人会多很多增援。

82	西藏仪式用瓶（Tibetan Ritual Vase）	利用绳子摆荡到柱子附近取得。
83	西藏海螺号角（Tibetan Conch Horn）	使用RPG-7的士兵所在平台的左手边平台角落处。
84	青铜油灯（Bronze Oil Lamp）	爬到三楼后先抬头看，用枪打落后拾得。
85	古代守卫持剑（Ancient Sword Guard）	刚翻越窗户往右上方看就可以发现，用枪击落后过去拾得。
86	西藏珊瑚耳环（Tibetan Coral Earring）	剧情过后落地先不要着急往那些红色的杆子上跳，从右手边下去之后向上看别可以看到这件宝藏。
87	西藏四方河坛（Tibetan Square Ghau）	在借助并排摆放的一组红色高低书柜上到一处房檐上后，请回头跳到一个相对独立的房檐上并扒住边缘，宝藏在角落处可以发现。
88	骨质雕刻饰品（Carved Bone Ornament）	从滑索上下来后很快会遇到一处断了的楼梯需要跳过，跳过去之后回头向上看可以看到宝藏，用枪打掉。
89	西藏头发饰品（Tibetan Hair Ornament）	在场景内没有头的那个雕像上面，可以从其背后爬上去取得。
90	西藏马喇念珠（Tibetan Mala Beads）	从滑索下来后第一个遇到敌人的场景的角落。



MAP 2
START
FINISH
FINISH
MAP 3
Begin Platform Solving 3c
Begin Platform Solving 3b
FINISH
START
Begin Platform Solving 3a
MAP 1
START
FINISH
Begin Platform Solving 1
Begin Platform Solving 2
SELECT

23 重逢

24 往香巴拉的路途

The Road to Shambhala

进入一个中央有球体的大房间（91），把墙壁上所有的匕首全部调整成向下的方向，之后靠近球体按△键发生剧情。阴险的拉札雷维奇用艾莲娜和克洛伊的生命来威胁德雷克，没有办法，无奈的船长后裔只能帮助他们寻找通往香巴拉的入口。

在“老朋友”费恩的陪伴下往遗迹深处移动（92），途中需要两人协力推下巨石以及推动石头台座，稍费一番周折后（93），两人来到一个墙壁上有着两尊巨大石像的房间。想要解开这里的谜题需要对照日记里的记载，将两侧的三个祈祷轮上的字符按照铁栅栏上的图案不同分别转成与日记上相同的样子，最后再转动中间冒出来的台座。

解开谜题的同时，一群守护者也出现在两人面前，依旧按照之前的方法对付它们，逃跑为主，攻击为辅。

危机时刻，拉札雷维奇赶来杀掉了这些“怪物”，看来偶尔他还能帮上点忙。在那之后，大门打开，香巴拉终于出现在了众人面前……



91	哥鲁达青铜雕像（Bronze Garuda）	先不要启动全部机关，用枪打下右手边墙壁上方的宝藏并取得。
92	蟾蜍香炉（Toad Censer）	与费恩一起移动后，跳到面前的小平台上，宝藏就在左边拐角处。
93	八纹项链（Eight Emblems Pendant）	进入解谜房间前的楼梯的左边平台上。

25 破碎的天堂

Broken Paradise

突然出现的野人使得场面陷入了混乱，而德雷克一行人也趁这个时候摆脱了拉札雷维奇的控制。这时候顾不上别的，先逃跑再说，一路狂奔后拖那些野人的“福”，总算暂时摆脱了拉札雷维奇，不过对于它们来说，我们的主角一行人也属于不速之客，片刻之后以它们对待德雷克等人的态度就明白了……捡起地上的AK，利用边跑动边射击的攻击方式对付它们，一旦停止跑动你就会很危险，它们的行动速度超乎你的想象。费了很大力气终于消灭了三个怪人，之后的路程艰难可想而知，捡起它们掉下的十字弓，这是威力很大的武器。

从道路尽头并排很多雕像的地方（94）爬上去继续前进，借助刚才战斗区域上方奇怪生物的大头像的舌头在几个平台之间移动。路上遇到发着蓝色光芒的松脂都可以用枪打爆从而发现新的出路（95）。之后来到一处稍微开阔的地带（96），拉札雷维奇的军队和野人相继出现，战斗中要注意远端会有使用RPG-7和沙鹰的士兵，要优先消灭。战斗结束后来到一处需要三人合力才可以打开的门，玩家负责从门左边的墙上爬上去并拉住门右边的铁链。过了这道门立刻又是一场与拉札雷维奇军精英部队的战斗，首先要消灭远端使用榴弹枪的敌人，之后可以利用他掉落的这把强力武器慢慢前进，同时还要小心狙击手（97）。


■对付香巴拉内的野人一定要在不断移动中射击。

过了这片区域后继续前进，小心敌方一个四人编队的突然出现，如果瞄准得当的话这四个人用一发榴弹便可以全部消灭。之后三人协力推动推车（98）并借助它来到了塔的内部，可进到这里才知道，野人正在和拉札雷维奇军发生激烈的冲突，玩家可以先借助野人帮助消灭拉札雷维奇军，最后收集一些敌人留下的霰弹枪、RPG-7等强力武器再回过头来对付野人（99）。

从高处的楼梯离开，顺着楼梯一直往上走（100、101），终于，几人看到了传说中的生命之树。可这时俨然已经被拉札雷维奇抛弃的费恩却突然出现，他破罐破摔地引爆了手雷致使艾莲娜受了重伤，接下来带着受伤的艾莲娜甩开追兵后，愤怒的德雷克决定独自去终结这一切。



94	普巴短匕天铁（Phurba Thogchag）	在某个雕像上，用枪打落后拾得。
95	大威德金刚的黏土头（Clay Yamantaka Head）	打爆第一个松脂后出现的那条路上的树藤上，用枪打落。
96	金箔雕像头部（Gold-leaf Statue Head）	第二次遇到野人的那个区域沿着悬崖边寻找，在角落里。
97	腓骨天铁（Fibula Thogchag）	这片水流区域左手边墙上的最高处，请沿路寻找。
98	古怪青铜面具（Unusual Bronze Mask）	借助推车上到高处后再背对通往下一个区域的楼梯，往左手边走就可以看到。
99	真陀摩尼天铁（Mani Jewel Thogchag）	战斗区域中央的火炉上，用枪打落后拾得。
100	金刚手菩萨木质面具（Wooden Vajrapani Mask）	必经之路的上方，请多留意。
101	青铜雕像头部（Bronze Statue Head）	同样在必经之路，这个宝藏在地上，同样很容易注意到。

26 生命之树 Tree of Life

与拉札雷维奇的决战开始后，玩家的目的只有一个——在拉札雷维奇位于那些松脂附近时用枪射击松脂并引爆它们以对BOSS造成伤害，可实施起来并不如想象中那么简单。

BOSS战有4个阶段，当拉札雷维奇每受到一定伤害后就会转入下一个阶段，每一个阶段转换时都会放一段动画，随之而来的就是BOSS更加地丧心病狂。从第三阶段需要注意BOSS会开始扔手雷，所以前两个阶段在某处等着BOSS路过时射击松脂的方法已经不太好用了，因为只要在某处稍作停留手雷就会落在你身边。

所以基本战法为，先在BOSS最弱的第一阶段熟悉一下地形，熟悉1～3个可以狙击BOSS的松脂位置，接下来要做的就是带着BOSS绕圈跑，每次路过这几个松脂后提前落位回身等待BOSS经过时射击引爆。进入第三阶段后，基本原则还是如此，但玩家要或多或少调整一下移动速度，目的就是减少在射击位站住不动的时间，以免被手雷炸飞。具体方法可以放慢移动速度、或者先故意跑过射击位然后再跑回来之类的，当然如果对操作有信心的话也可以采取边跑边射击的方式。此外还要尽可能地缩短直线移动的距离，过长地直线移动BOSS也会在你的线路上扔手雷。




■被抓住后要及时连打按键挣脱。

除去以上要点，整个战斗过程中还需要注意：松脂不是只有我方可以引爆的，拉札雷维奇同样可以，所以路过这些发着蓝色光芒的东西时可以做诸如翻滚或跳跃的动作，以求快速远离；开战时的那个水池不要接近，会受到伤害；如果听到BOSS大喊，那是他在狂奔，请短时间内不要停下脚步以免被他近身。

战胜拉札雷维奇后，由于生命之树松脂爆炸所引起的剧烈反应，整个香巴拉地区处于崩溃边缘，眼看着通往外界的桥梁即将坍塌，德雷克用尽了全身的力气奔回了陆地，在这个过程中，玩家可以不时地轻点跳跃键以减轻地面晃动的影响。可气还没喘过来，克洛伊就被一个野人缠住了，眼看地面倾斜，几人马上就要落入万丈深渊……德雷克拔出枪将最后的子弹全都打在了那个野人的身上……而最后关头，得救的克洛伊也拉住了德雷克的手……

通关之后

◆新难度的开启。游戏最高难度“惨烈（crushing）”需要通过困难（Hard）难度才可以开启。

◆可以在标题菜单时直接选择章节来进行游戏，而且会显示当前章节的宝藏总数情况和当前获得情况。

◆单机商店。玩家可以利用在游戏中通过“得到宝藏”或者“达成奖章所需条件”等方式获得金钱，玩家可随时在游戏过程中按START键调出菜单并选择“特典（Bonuses）”并查看奖章（Medals）以及对应金钱，并在战斗中尽可能地达成各种奖章所需要的条件。此外，如果有前作的记录的话，还可以根据完成程度获得一定量的金钱作为奖励。单机商店里可以购买的包括：

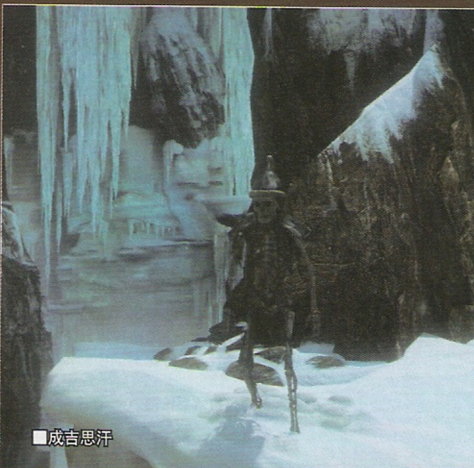
皮肤。一般情况下购买一个就会开启新的。其中几个开启条件比较特殊的如下：

名称	售价	开启条件
德雷克 外出服	免费	通关一次游戏
德雷克 盗窃装	10000	通关一次游戏
克洛伊 外出服	5000	通关一次游戏
艾莲娜 外出服	5000	通关一次游戏
维特·沙利文	5000	通关一次游戏
德拉甘 带头盔的士兵	5000	通关一次游戏
骸骨面罩士兵	10000	通关一次游戏
成吉思汗	免费	以“惨烈难度”通关游戏
马可·波罗	免费	获得白金奖杯

武器。只要普通难度通关一次后就可以全部购买，但是只能在通关后购买，一旦再开始另一周目的游戏，在这周目游戏过程中则不能再购买。

渲染模式。购买后可以在游戏过程中开启各种画面渲染效果，比如黑白等。

花絮影片。统一售价10000，游戏各方面的制作花絮影像，异常精彩，建议优先购买。


■成吉思汗

艺术馆。统一售价5000，都是一些插画。完成游戏的全部26章之后就可以开启所有购买条件。

调整补间。算是一些“官方的金手指”，可以开启诸如“单发射杀”、“弹药无限”等效果，有可能会影响游戏乐趣，谨慎使用。

名称	售价	开启条件
快动作	20000	通关一次游戏
慢动作	20000	通关当前周目游戏后才可购买
镜中世界	25000	通关一次游戏
颠倒世界	30000	通关一次游戏
弹药无限	60000	通关当前周目游戏后购买
单发射杀	80000	通关当前周目游戏后购买
无重力	50000	通关一次游戏


■像不像终结者?

奖杯攻略

和1代一样，《未知海域2》依然是典型的奖杯神作，不仅游戏素质超高，而且也没有在奖杯方面给玩家设卡，只要付出小小的努力，就能把神作的白金奖杯揽入怀中。《未知海域2》的奖杯设置和结构与一代十分相似，可以算是一代的数量增加版，而难度感觉并没有增加，反而因为有良性BUG和一些特殊技巧存在，难度甚至比1代还要低些。只是因为本作的流程比较长，至少两遍的单机模式以及必要的找宝藏过程，让白金所需时间在20小时左右。需要指出的是，以下奖杯心得中所提到的BUG可能会破坏游戏的平衡性，让"惨烈超难"难度下的游戏流程变得索然无味，因此在自身实力允许的情况下，还是尽量少用或是不用BUG。［文：胜负师］




白金 Platinum 白金

取得方法： 取得除此之外的所有奖杯




发掘首件宝藏！ First Treasure 铜杯

取得方法： 找到第一个宝藏




寻宝猎人学徒 Apprentice Fortune Hunter 铜杯

取得方法： 找到10个宝藏




寻宝新手 Novice Fortune Hunter 铜杯

取得方法： 找到20个宝藏




见习寻宝猎人 Cadet Fortune Hunter 铜杯

取得方法： 找到30个宝藏




中级寻宝猎人 Intermediate Fortune Hunter 铜杯

取得方法： 找到40个宝藏




熟练寻宝猎人 Practiced Fortune Hunter 铜杯

取得方法： 找到50个宝藏




熟习寻宝猎人 Proficient Fortune Hunter 铜杯

取得方法： 找到60个宝藏




专业寻宝猎人 Professional Fortune Hunter 铜杯

取得方法： 找到70个宝藏




老练寻宝猎人 Expert Fortune Hunter 铜杯

取得方法： 找到80个宝藏




精锐寻宝猎人 Crack Fortune Hunter 铜杯

取得方法： 找到90个宝藏




寻宝名人 Master Fortune Hunter 银杯

取得方法： 找到100个宝藏




遗物发掘者 Relic Finder 铜杯

取得方法： 找到奇特殊遗物

奖杯说明： 2代的宝藏总数增加到了101个，宝藏的取得方法也从单一的捡取增加了射落的形式，宝物隐藏的地点也更加刁钻，寻宝难度可谓直线上升，还好玩家可以参看流程攻略部分的寻宝指南，这样就简单多了。同时，建议想快速白金的玩家在一周目不要捡任何宝藏，全部宝藏都留到打第二遍时对着攻略专心寻找，这样的效率更高，更不容易遗漏，而且因为已经对流程场景有了了解，看图片和文字说明会更容易理解。比较有意思的是，本作的奇特殊遗物是算在宝藏总数里的，也就是说，普通宝藏少拿一个的情况下，也能取得所有的寻宝奖杯。




生存专家 Survivor 银杯

取得方法： 在不死亡的情况下连续干掉75个敌人

奖杯说明： 在刷各种武器人数的奖杯时，利用章节25的无限出兵点可轻松完成，比一代的生存奖杯要简单得多，具体参看下文。




20记头部射击 20 Headshots 铜杯

取得方法： 累计将敌人爆头20次




100记头部射击 100 Headshots 铜杯

取得方法： 累计将敌人爆头100次




250记头部射击 250 Headshots 银杯

取得方法： 累计将敌人爆头250次




头部射击专家 Headshot Expert 铜杯

取得方法： 连续将5个敌人爆头

奖杯说明： 由于本作的流程比较长，250次爆头一般情况下在二周目打到一大半时就能完成，连续5次爆头对于枪法比较好的玩家来说根本不算什么。爆头次数在个人数据统计中可以查看。如果通了"惨烈超难"，还没有达成250次和5连爆头的朋友也不用着急，选低难度敌人比较多的关卡，开启"慢动作"选项后慢慢瞄准就行了。




疾跑射手 Run-and-Gunner 铜杯

取得方法： 在跑动中不按L1键射击，累计干掉20个敌人

奖杯说明： 在游戏初期难度不大的时候有意识地这样做，20个敌人很快就搞定了。




刽子手 Hangman 铜杯

取得方法： 扒在可攀爬物边上用单手武器射击杀死20个敌人

奖杯说明： 这个奖杯的翻译有问题，请按照正确的方法去做。




92FS-9mm：杀害50人 50 Kills: 92FS - 9mm 铜杯

取得方法： 用92FS-9mm干掉50个敌人




Micro-9mm：杀害50人 50 Kills: Micro - 9mm 铜杯

取得方法： 用Micro-9mm干掉50个敌人




Wes-44：杀害30人 30 Kills: Wes - 44 铜杯

取得方法： 用Wes-44干掉30个敌人




Desert-5：杀害30人 30 Kills: Desert - 5 铜杯

取得方法： 用Desert-5干掉30个敌人




手枪：杀害20人 20 Kills: Pistole 铜杯

取得方法： 用"手枪"干掉20个敌人



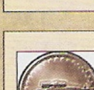

FAL：杀害70人 70 Kills: FAL 铜杯

取得方法： 用FAL干掉70个敌人




M4：杀害70人 70 Kills: M4 铜杯

取得方法： 用M4干掉70个敌人




Dragon Sniper：杀害50人 50 Kills: Dragon Sniper 铜杯

取得方法： 用Dragon Sniper干掉50个敌人




Moss-12：杀害 30 人
30 Kills: Moss - 12
铜杯

取得方法： 用 Moss－12 干掉 30 个敌人




SAS-12：杀害 70 人
70 Kills: SAS - 12
铜杯

取得方法： 用 SAS－12 干掉 70 个敌人




M32 战槌：杀害 50 人
50 Kills: M32 - Hammer
铜杯

取得方法： 用 M32 战槌干掉 50 个敌人




飞弹发射器：杀害 30 人
30 Kills: RPG - 7
铜杯

取得方法： 用飞弹发射器干掉 30 个敌人




GAU-19：杀害 200 人
200 Kills: GAU - 19
铜杯

取得方法： 用 GAU－19 干掉 200 个敌人




Mk-NDI：杀害 30 人
30 Kills: Mk-NDI
铜杯

取得方法： 用手榴弹干掉 30 个敌人

奖杯说明： 武器杀人数奖杯和前作一样占了不小的份额，老老实实打的话，像用加特林机关枪杀 200 人这样的条件还是比较费时费力的。除了在两遍的流程中尽量多用有奖杯的武器杀敌之外，我们还有刷敌圣地——章节 25 的无限出兵点。在通关之后，在商店购入无限弹药、敌人一击死还有那些没取得奖杯的武器，之后选最低难度，选关前往章节 25，在这关快结束的地方，玩家会处在一个二楼的平台上，左前方有士兵，而右侧则是香格里拉的守护者，他们正在狗咬狗。此时请注意两点，一是不能全灭守护者，二是不能下楼，我们攻击的对象是士兵，他们会从后面的门里不断涌出，数量无限。由于是无限弹药加一击死，一件武器刷够人数后就换另一件，直到刷出所有武器奖杯即可，加特林的 200 人也只用十来分钟就能搞定。




三倍轰炸王！
Triple Dyno-Might!
铜杯

取得方法： 一次爆炸干掉 3 个以上的敌人

奖杯说明： 手榴弹、榴弹枪、打爆一些可爆炸物时，只要能同时干掉三个敌人就 OK 了，在游戏中这样的机会非常多，最早在章节 4 第一次拿到手榴弹时便可完成。




手榴弹刽子手
Grenade Hangman
铜杯

取得方法： 扒在可攀爬物边上扔手雷炸死 20 个敌人

奖杯说明： 注意多用这种方法杀敌，20 个敌人很快就能杀够。如果一周目没有完成，可以在二周目开无限弹药，完成起来非常轻松。




格斗好手
Bare-knuckle Brawler
铜杯

取得方法： 用格斗技累计干掉 20 个敌人




蛮力杀手
Bare-knuckle Slugger
银杯

取得方法： 用格斗技累计干掉 50 个敌人




格斗专家
Bare-knuckle Expert
银杯

取得方法： 用格斗技连续干掉 10 个敌人

奖杯说明： 在章节 2 前半段是没有枪械可以使用的，需要徒手打倒不少守卫，在这个过程中便可取得这个奖杯。




忍者名人
Master Ninja
银杯

取得方法： 在敌人没有发现的情况下用偷袭的方式干掉 50 个敌人




徒手搏斗名人
Steel Fist Master
铜杯

取得方法： 用开枪削减敌人体力后一拳将其击倒的方式累计干掉 20 个敌人




徒手搏斗专家
Steel Fist Expert
银杯

取得方法： 用开枪削减敌人体力后一拳将其击倒的方式连续干掉 10 个敌人

奖杯说明： 累计 20 人还好说，连续 10 人用这种方式击倒还是有一定难度的。这里介绍一种很巧妙的方法，在通关之后选最低难度的章节 4，在第一次取得手榴弹的地方会有 10 多个敌人出现，此时开启慢动作，使用最普通的手枪，见到白装士兵时对着身体开一枪，然后冲上去打一拳；见到黑装士兵对着身体打两枪，再上前挥拳。如果中间失误了，就选择从最后的检查点开始游戏，试上几次，掌握节奏之后就能轻松取得这一奖杯。




已突破！（难度：容易）
Charted! - Easy
银杯

取得方法： 容易难度通关




已突破！（难度：普通）
Charted! - Normal
金杯

取得方法： 普通难度通关




已突破！（难度：困难）
Charted! - Hard
金杯

取得方法： 困难难度通关

奖杯说明： 建议有一定基础的玩家第一遍直接玩困难难度，这样通关后可以取得三个难度的通关奖杯，还能开启最高难度，这样可以少打一周目。




已突破！（难度：惨烈超难）
Charted! - Hard
金杯

取得方法： 惨烈超难难度通关

奖杯说明： 最高难度可谓探头死，中一枪画面黑白，连中两枪一般就倒了，的确很惨烈，而最终 BOSS 部分更是恶心到了不少的玩家，一般不死个一二十次是见不到通关画面的。不过本作有一个良性 BUG，可以让最高难度通关轻松一大半。首先，我们需要购入无限弹药和敌人一击死，在标题画面的菜单中，先把难度调成已经通关的难度，然后开启无限弹药和敌人一击死，之后再把难度调成"惨烈超难"，然后选"惨烈超难"开始游戏，你会发现原本在最高难度无法开启的效果全都有效了，在这种情况下，除了 BOSS 以外，所有杂兵（包括香格里拉守护者）都是一击死的，缩在掩体后面狂扔手榴弹也是可行的战术。最终 BOSS 用枪打没有用，但可以用手榴弹炸，手雷全部扔在一个点上，BOSS 只要经过就会被连续炸出硬直，直到下一阶段。之后拉开距离再狂扔手雷，可以将其活活屈死。这个 BUG 有可能在游戏升级后被取消，如果游戏升级的话，建议想使用 BUG 的玩家搞定单机奖杯后再升。




刺激探索者
Thrillseeker
铜杯

取得方法： 完成一场对战型的多人在线游戏




知心伙伴
Buddy System
铜杯

取得方法： 完成一场合作型的多人在线游戏

奖杯说明： 完全白送的两个奖杯，只要上线玩两局就能获得。白金就此入手，当然，对于乐趣无穷、游戏时间无法估算的网战来说，取得白金奖杯只是《未知海域 2》奇妙冒险的第一步。

●最速白金秘技

温馨提示：为了您更高质量的游戏体验，请勿滥用相关秘技和 BUG。

只玩一遍就能拿下《未知海域 2》的白金？是的，利用特别的存档规则就能实现。但用这种囫囵吞枣的方式取得如此神作的白金对于玩家来说是莫大的损失，因此这里只是提供一种可能，并不提倡玩家这样去做。具体方法如下：找一个已经通过困难难度的存档（问朋友拷贝，在网上下载都可以），读取时会提示这个存档不是你的，无法获得奖杯。尽管如此，章节选择功能还是有效的。请直接选困难难度的最终 BOSS 战，通关后就会开启"惨烈超难"难度。之后开新档打最高难度，并选择不继承任何通关要素，这样一来存档就是你自己的了，奖杯功能也因此被激活。过两关赚到一些钱之后，购入无限弹药和敌人一击死，用上面提到的良性 BUG 过最高难度应该不成问题，只要注意寻宝收集，最后在刷兵点把奖杯相关杀人数刷完，十个小时出头就能拿下白金奖杯，神作真是无所不神啊！

网战部分

在感受过了《未知海域 2 纵横贼道》的单机部分后，玩家们一定感触颇深吧，那样无与伦比的画面绝对是一种享受。但可别忘了还有网战这部分哦。虽说单机是游戏的重点所在，而网战则是强调了玩家之间的默契配合，各种任务模式也是乐趣多多，就算不擅长“打枪”游戏的你，也定能找到乐趣。

网战中的基本技巧解说

精确瞄准与盲射

这点和单机部分是相同的，长枪类武器按住 R3 会出现焦距变化，可以让玩家瞄得更准。而像 FAL 这样的枪械还提供了红点瞄准器，功能好比《使命召唤》中的红点一样。而不按住 L1 开枪就俗称为“盲射”，无论在跑动中开枪还是躲在掩体后面开枪，这样的盲射是无法保证精度的，除了近距离使用之外，中远距离都是不推荐的。如果细心观察的话，在命中敌人后准心还是会有一些变化的，霰弹枪这样的武器比较特殊，而且很难用，由于有效距离太短，所以经常是直接盲射的。



近身殴打技巧

网战中的近身格斗就不像单机有那么多 QTE 了，正面大家都是用枪托互相砸对方，没有技能辅助时通常要敲两下才能把对方敲死。想要一击必杀的话只有偷偷绕到其他人身后，然后才会发动“拧断脖子”之类漂亮的动作。另外一个情况是在有高低差的时候，在单机中是可以把敌人从高处拽下来摔死的，但在网战中，上方的玩家可以反过来踢死下面的玩家，非常有趣的一个设定，不过在上方的玩家通常很难察觉到下方的玩家。



快速扔手雷

手雷是网战中很好用的武器，当你看见敌人后，按下 L2 系统就会自行瞄准帮你扔手雷，这样做的好处就是省去了大量的时间，而且手雷几乎都能准确地掉在敌人的周围。

场景中的攀爬

掌握攀爬的技巧在网战中非常重要，熟练地攀爬可以让你更快地到达目的地，而且一些强力的武器只有通过攀爬才能拿到。可以说攀爬在网战中也是要占很大比重的，任何模式下都是如此，攀爬过程中是无法使用长枪的，这点需要注意。



武器的种类



这个部分是玩家们比较关心的地方吧，除了一开始只能用 AK-47 以外，像榴弹枪、RPG-7、沙漠之鹰，Pistole 这样的超强武器都是分布在地图之中的，这也是网战部分设计的平衡点之一。要求玩家自己主动去找这些武器，一旦拿到这些武器，就是你的优势。所以强烈建议各位在比赛开始后就全力冲锋，拖拖拉拉只有被动挨打的份儿。当然，游戏中还有防护盾这个东西，一般来说正面是处于完全无敌的状态，但持盾者只能用手枪，而且拿着盾牌走路会非常慢。

技能的选择

游戏中一共有两个技能插槽，这些技能都可以对武器产生一些修正作用，例如提高手枪盲射时的精准度，增加长枪武器开镜射击时的精准度，最多可以携带三枚手雷等等。而其他一些辅助技能必须配合相对应的游戏模式才能有效，所以不要养成和打《使命召唤》一样的坏习惯，要时刻记得调整自己的技能搭配。



网战中的各种枪械汇总

92FS-9mm

这把手枪就是网战中初期的标准配置，弹夹长是其特点，不过网战中一定很少有人用这把手枪吧，原因就是这把手枪的性能实在太差，不到万不得已的时候相信没人要用它。



Micro-9mm

这把枪虽然是算在手枪类里的，不过其性能也就比 92FS 高了一点，开枪后抖动太大，只能在近距离发挥效果。



Desert-5

沙漠之鹰在很多张地图中都有出现，这把枪是所有手枪中的佼佼者，威力巨大，一般两发子弹就能干掉一个敌人，可以说比 AK-47、M4 这样的武器还要实用。



AK-47

AK 的大名相信无人不知无人不晓了吧，不过 AK-47 在《未知海域 2》的网战中可不像《使命召唤》里那么犀利了。威力太小，而且开枪时晃动极大，不过作为大众武器的它，还是受到玩家们的一致青睐啊，或许说网战中的枪太少了？玩家只能用 AK 了吧。



M4

M4 在游戏中的威力要比 AK 稍大，不过开枪后的稳定性要比 AK 高很多，在网战中也是非常强力的武器。不过只有在一些特定地点才能找到，比起那些更强力的武器，M4 的总体性能还是比较平均的，适合任何距离下使用。



FAL

这把枪最大的特点就是可以开镜瞄准，而且准度极高，一般三梭子弹便能干掉对手，用起来的感觉很像《使命召唤》中的 M16，三连射。不过这把枪在近距离就非常吃亏了，由于射速太低，所以近战就非常不利了。



Dragon Sniper

狙击枪在网战中不多，而且一般是在地图的中央处才能拿到。和单机不同的是，网战中最少需要打到对手两枪才能把他置于死地，或许这也是出于平衡性的考虑吧。



Moss-12

这把霰弹枪的威力很大，不过因为有效距离过短，所以一般在网战中很少被人关注。不过这把枪还是非常强的，在网战中经常可以看见一些高手拿着霰弹枪在跑动中盲射，而且命中率极高，几乎是一开枪就能杀人。



SAS-12

同样是一把霰弹枪，不过威力比 Moss-12 更大，而且有效距离更长，不过在网战中非常难找到。



信息集结 特征集结 动作集结 攻略集结

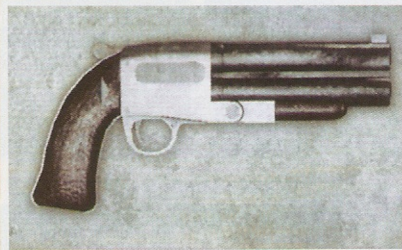
RPG-7

RPG是所有武器中最厉害的，爆炸范围极大，而且可以把敌人炸成眩晕状态，在网战中可是炙手可热的武器。当然，想找到RPG还是要花点功夫的，一般是在地图最中央的位置，一上来便可以看见双方全力争夺RPG的场面。



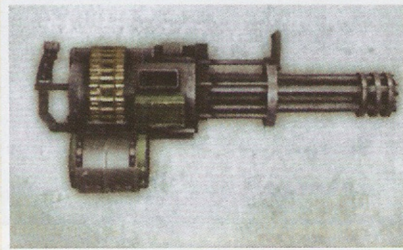
Pistole

这把枪出现在寺院地图的地下道里，是所有手枪类武器中第二好用的，近身一枪便能干掉对手，而且总共有12发子弹，使用得当的话，一局杀掉10个人不成问题。



GAU-19

重机枪的出镜率还是比较少的，而且全地图中只有一把，由于其火力过猛，所以携带时玩家是无法快速移动的，而且拿枪时的视线会受到阻碍。



M32-Hammer

榴弹枪的火力是仅次于RPG的，而且可以连发。无论任何模式下，榴弹枪可以有效地压制对手，缺点就是弹药过少，就算有技能辅助也用不了多久。



三人合作模式

如果你是一个喜欢互相协力一起渡过种种难关的玩家，那么这个模式一定是你的最爱了，和信赖的战友一起突破重重阻碍纵横于贼道之中，和单机相比不仅提升了任务种类的多样性，而且难度也要高了不少。在联机潮流的趋势之下，这无疑又提高了游戏的耐玩性。

认识升级武器的重要性

在合作模式下，任何武器都是可以升级的，包括射速、稳定性和换弹夹的速度。以合作模式中最常见的AK为例，升完级后的性能相当出众，如果是挑战最高难度的玩家，那么拥有这样的强力武器无疑是如虎添翼啊。



抢夺财宝——城市地图

三人协力抢夺财宝的地图就是体验版中的那张，总体上说还是算比较容易的，如果想收集合作奖章的话，这个关卡是一个不错的选择。首先要通过敌人的包围网，和体验版中一样，每个关卡都存在着BOSS级别的敌人，这些敌人非常耐打，尤其是拿着机枪的敌人，只能躲在掩体后面慢慢消耗战。在最高难度下，这些敌人是非常可怕的存在，稍有不慎便会被其一枪毙命。

Check Point1：治疗倒地的队友

在合作模式中，如果被敌人打死的话，并不是直接扑街的，人物头上会有红色的倒计时，这时走到同伴身边按住三角键就能治疗他。如果被手雷、RPG等武器炸死的话，那是无法治疗的。不过只要三人都不死的话，过了一定时间还是能再次复活。

Check Point2：利用RPG打开新的道路

本关中的另一个要点就是需要用RPG来打开新道路，出现提示后会碰见很多手持RPG的敌人，干掉之后拿上他们的武器吧。

Check Point1：活用防护盾

防护盾非常好用，拿上它吸引敌人的火力，然后为队友作掩护吧，可别忘了防护盾也是可以敲死敌人的。



拯救人质——村庄地图

场景就是单机部分的雪山村庄，这个合作地图难度要稍高一点，而且敌人都是大批出来的，其中包括一些BOSS级的敌人，关卡的最后部分敌人众多，所以要节约弹药。敌人会平凡地扔出手雷，所以经常换位置也是必要的。关卡的最后部分特别难，从直升机上会跳下几个手拿重机枪的敌人，最好先前预备一把满子弹的狙击枪，此时对准其头部3枪左右便能干掉一个，既安全又速度。如果没有狙击枪的话，这里是一个非常考验技术的时刻。

摧毁目标——高塔地图

一开始对付敌人还是比较简单的，可以说一上来就是一场混战，敌人会从四面八方跳下来围攻我方。此时还是切记要集体行动，方便互相照应，场景中可以躲的地方还是很多的。第二阶段需要用RPG轰开大门，此时后方会出现大票敌人，其中就有手拿RPG的，还是推荐把敌人清理干净再去拿RPG吧。游戏的最后阶段考验的就是配合，四周不仅会出现大批敌人，高台上还有很多狙击手，难度比关卡初期要高很多，场景中的榴弹枪和狙击枪要好好利用，不过由于数量有限，所以尽量做到弹无虚发。

Check Point：活用煤气罐

关卡场景中有很多煤气罐，通常这些罐子旁边总会出现敌人，在第一时间内打爆煤气罐便能炸飞敌人，而且煤气罐是可以随身携带的哦。

挑战极限——生存模式

这个模式挑战的是三人联机时的综合水平，不仅要看枪法，更要懂得配合，敌人会一波比一波强。想磨练自己技术的玩家不可错过这个模式哦，目前笔者的最高纪录是第13轮，不知道各位的成绩如何呢？到了第5轮左右，会出现大票手持防护盾的敌人，非常讨厌，如果手雷不够的话完全拿他们没办法。打生存模式时必须要集体行动，守住一个据点收拾敌人，不可心急。

Check Point：解救被敌人勒住的同伴

不要以为我们的德雷克打架功夫独步天下，游戏中有些带面具的敌人可是经过专业训练的，近身能直接把你勒住，面对这样的敌人只能用枪干掉，一旦被其勒住就只能等待同伴救援了。

配合王道——抢宝模式

互相配合的时刻到了，这也是三人合作模式中最有玩头的，抢财宝才是最大的乐趣嘛。首先敌人和生存模式下的配置一样，也是一波比一波强，不过只要互相配合的话反而要比生存模式简单许多。场景中会随机出现一个宝物，抢到后迅速带往指定地点即可完成一轮，途中的敌人需要适当消灭掉一些，其他就不必理睬了，拿着你的宝藏乐呵呵地放进箱子吧。

Check Point：财宝不离身

此模式下最好是一直拿着财宝，一旦扔出去的话，过了一会就会被系统刷回原地，然后只能再过去拿了，这样会浪费很多时间，而且容易被敌人包围。



欢迎光临商店

游戏中的所有技能、人物皮肤等等都是要在商店里花钱买的，而赚钱的方法就是在网战中获得一些奖章，具体方法请参照下文中的表格。

网战中所有技能一览			
技能插槽一			
名称	技能效果	解锁等级	所需金钱
Point and Shoot	提高手枪盲射的精度	LV2	$2000
From The Hip	提高长枪盲射的精度	LV6	$5000
Break Up	提高爆炸物的威力	LV10	$11250
Down The Irons	提高长枪瞄准射击时的精度	LV14	$18750
Hell Blazer	提高携带 GAU–19 机枪时的移动速度	LV18	$27750
Turtle	提高携带防护盾时的移动速度	LV22	$40500
Sure Shot	提高手枪瞄准射击时的精度	LV30	$64500
Walk Softly	行走无声	LV34	$79500
Juggler	提高手枪的上弹速度	LV38	$94500
Rapid Hands	提高长枪的上弹速度	LV42	$111000
Situational Awareness	站着不动时，按十字键“↑”时可以透过墙壁观察敌人	LV46	$129000
Evasion	免除需察觉状况的困扰	LV50	$210000
Veiled	盲射时增加一个准心	LV51	$300000
Invalid	生命值减半	LV52	$350000
Glass Jaw	近身格斗时的伤害加倍	LV57	$1500000
技能插槽二			
名称	技能效果	解锁等级	所需金钱
Bandoleer	携带更多弹药	LV4	$2000
Scavenger	捡到的弹药增多	LV8	$8250
Keep Firing	提高弹夹中的弹药容量	LV12	$14250
Fleet Foot	提高瞄准射击时的移动速度	LV16	$23250
Explosive Expert	可以多携带一颗手雷	LV20	$32250
Treasure Bearer	提高携带宝物时的移动速度	LV24	$43500
Sure Foot	不会因爆炸的影响而倒地	LV26	$52500
Launch Man	提高 M32–Hammer 的弹药量	LV28	$58500
Monkey Man	提高攀爬时的速度	LV32	$72000
Scoped In	减缓中枪后准星的摇晃幅度	LV36	$87000
Deposit	取得奖章时获得的资金增加	LV40	$98250
Rocket Man	提高 RPG–7 的弹药量	LV44	$120000
Revenge	死后原地掉下一颗手雷	LV48	$134250
Half Loaded	减少每个弹夹的弹药数量	LV54	$400000
Come Get Some	距离近的敌人可以透过墙壁看到你的名字	LV58	$2000000

全皮肤一览

英雄皮肤		
角色	价格	备注
德雷克	免费	–
克洛伊	免费	–
沙利文	免费	–
丹津	免费	–
艾莲娜	免费	–
盗贼装德雷克	$20000	网战等级到达 10 级后解锁
冬装克洛伊	$50000	网战等级到达 20 级后解锁
冬装艾莲娜	$100000	网战等级到达 30 级后解锁
摄影师杰夫	$100000	网战等级到达 30 级后解锁
冬装德雷克	$250000	网战等级到达 40 级后解锁
卡尔 · 雪佛	$1000000	网战等级到达 50 级后解锁
肥胖德雷克	$2000000	网战等级到达 60 级后解锁
马可波罗	免费	取得白金奖杯后解锁
反派皮肤		
角色	价格	备注
德拉甘	免费	–
汀莱姆	免费	–
萨克	免费	–
洛百克	免费	–
维多立克	免费	–
骷髅士兵	$20000	网战等级到达 10 级后解锁
哈利 · 费恩	$50000	网战等级到达 20 级后解锁
盗贼装费恩	$50000	网战等级到达 20 级后解锁
冬装的费恩	$100000	网战等级到达 30 级后解锁
左朗 · 拉札雷维奇	$250000	网战等级到达 40 级后解锁
德拉查上尉	$1000000	网战等级到达 50 级后解锁
成吉思汗	$1500000	打通最高难度后解锁
斯坎诺	$2000000	网战等级到达 60 级后解锁



多人对战模式

人与人之间的对抗可谓是乐趣横生，而且《未知海域2 纵横贼道》采用的是第三人称视点，玩对战时可以转镜头随时观察，算是一个比较独特的地方吧。对战部分也是分为几大模式，总体感觉和《使命召唤》一样，但更注重团队配合，而且平衡性的设计也要好很多。

被破坏的寺院



地图特点

这张地图设计得还是非常对称的，总的来说分为三个部分，下方的地下通道、开阔的寺院中心和上方的平台。最上方的平台需要不断向上攀爬才能到达，这里可以拿到狙击枪。寺院中心有M4这样的强力武器，一出门口便能看见。而下方的地下通道里有强力武器Pistole双发手枪，最左侧还有一把榴弹枪，开战后势必会成为双方争夺最为集中的地方。

推荐枪械：M4、AK-47、Pistole

决死战的要点

由于地图设计得非常对称，所以并不存在对哪一方比较有利的局面，开战后先去抢到强力武器，这样就能取得更大的优势。地下道的环境非常复杂，而且可以躲的地方很多，前进时最好多留意。上方的平台非常适合狙击，所以经常会有人躲在上面，向上攀爬时要多留意，一旦看见敌人马上把他从上面拉下来。由于是第三人称视点，所以有的玩家不一定会猛冲，这时一定要小心前进，看见些许动静马上丢手雷，然后不断翻滚到掩体后面。

Check Point：不要乱扔手雷等等

虽然枪械射出去的子弹是没有误伤判定的，但像手雷、RPG、榴弹枪这样的武器可是能干掉自己人的哦，所以看清楚了再打，误杀过多的同伴将会被踢出房间。

夺宝战的思路

财宝出现的位置就是地图中央上方的平台上，哪一方先抢到财宝就更有优势，顺利的话，只要接力两次就能把财宝搬运到比较安全的地方。开战后还是先推荐去拿榴弹枪，拿到榴弹枪后可以对高处的敌人造成很大威胁，一方面可以掩护我方队员，另一方面也能牵制住对手，一旦占领上方的平台，那么可以说多半能获得比赛的胜利，平台是个典型的易守难攻，只要不靠近边塔楼的边缘，敌人只能干瞪眼……

Check Point：按下R2可以扔出财宝

由于携带财宝的玩家会被对手一直追杀，所以要懂得多按R2让队友接力，这样才是配合的真谛。

丘陵之王的战术

从高处往下打总是会有优势的，反过来从低处往上打就会非常被动。丘陵争夺战就是要占领高处的平台，以强大的火力压制住对手，这里的一面旗帜也是最容易防守的。不过下方的地下道里经常是手雷、榴弹乱飞的状况，所以那里最不容易防守，喜欢的投机的玩家不妨多在这附近转悠，伺机干掉想来拿旗帜的敌人。

Check Point：寻找强力武器

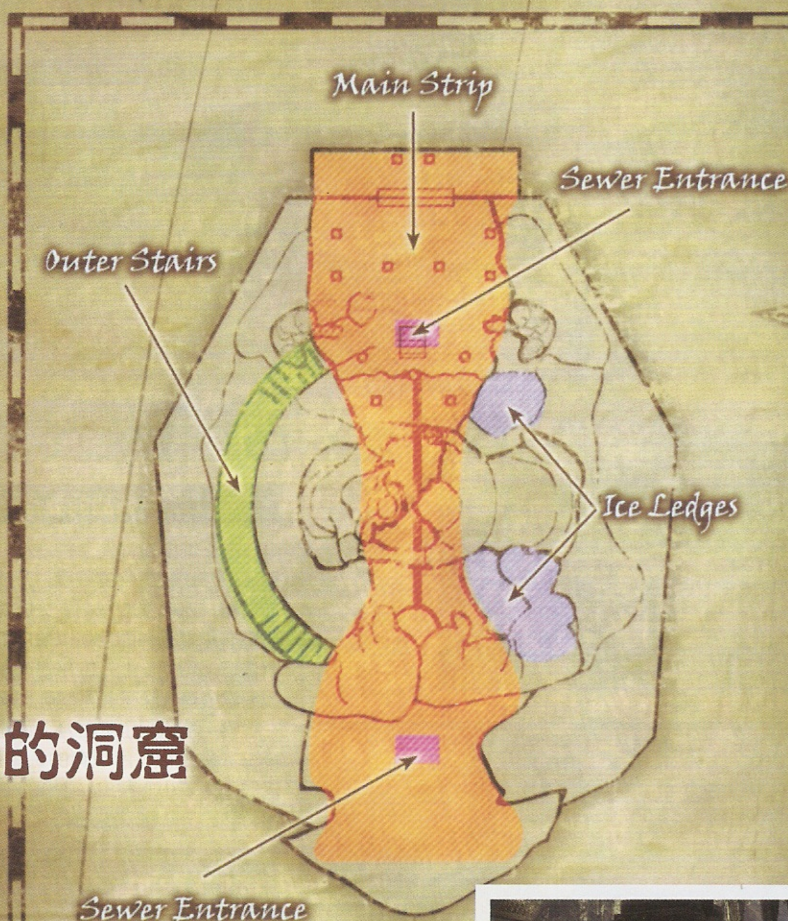
强力武器在这个模式中比较关键，通常一把Pistole能防守住好一阵子，所以比赛开始后还是推荐先去找强力的武器，这样会给团队带来莫大的帮助。

连锁反应的心得

中央的旗帜肯定是双方争夺的焦点，这里也可以考虑一些极端的战术，从左右两侧包抄敌人比较可取。而我方的队员也可以直接跑到敌人第二面旗帜那，等待我方拿下第一面旗帜后以迅雷不及掩耳之势拿下第二面旗帜，这样对方就会陷入非常被动的境地。

Check Point：迅速果断

连锁反应不仅需要速度，更要头脑，如果我方占优的话，那么可以先独自去第二面旗帜处，一旦我方控制了第一面旗帜，那么第二面旗帜也能迅速控制下来了。



冰封的洞窟

地图特点

地图本身也是极为对称的，不过可以攀爬的地方很多，而且高低差起伏很厉害。下方的洞窟里有一把榴弹枪，而右侧的石柱附近有两把 M4，再往前一个小屋子里就有一把 Pistole。地图中央的石阶处有一把沙漠之鹰，两侧的平台上也都有狙击枪，可以说是一个非常典型的互攻型地图。

推荐武器：M4、沙漠之鹰、FAL

决死战的要点

强力武器依然是关键，尤其是中央的沙漠之鹰，开战后可以先往中间跑，然后迅速扔出手雷，这样会有很高的几率炸死过来的敌人，在其没察觉之前先发制人。之后拿到沙漠之鹰推荐躲在敌人出生点两侧的石阶下，这里的优势就是敌人看不到你，你却能看见敌人，是一个非常有利的位置。

Check Point：多多攀爬

地图中有很多地方都是可以攀爬的，而且有些位置是非常隐蔽的，多多利用可以暗杀掉很多敌人，惟一注意的是不要摔死。

夺宝战的思路

财宝的位置就是中央的石阶处或下方的山洞里。地图是呈长条形状的，所以在没看见敌人前就必须往前扔手雷，这样才能保护我方队员去抢到财宝，之后连续传递几次便能赢得一个奖章。而在山洞里抢到财宝后，第一个选择就是从前方的天井口扔上去给队友，另一个选择就是自己慢慢走旁边的楼梯，考虑到会被敌人一直追杀，所以还是建议直接扔上去的好。

Check Point：耍赖

如果赶在敌人回收财宝之前半路拦截下财宝，那么最有效的办法就是把财宝扔进下面的深渊里，那么财宝会自动刷回原来的位置，省去了不少时间呢。

丘陵之王的战术

石阶处的旗帜与下方山洞里的旗帜是争夺的焦点，而右侧小房间前的旗帜一般都不大被玩家们重视。开战后建议兵分两路，然后再去小房间前汇合，三面旗帜处分别有 3 样强力武器，沙漠之鹰、榴弹枪和 Pistole，如果得到这三把强力武器，那么防守起来就相当容易了。

Check Point：活用狙击枪

狙击枪其实在网战中使用频率并不高，不过本张地图中却是非常好用，站在高台上不用开镜直接点射，比起 FAL 来更有威胁。

连锁反应的心得

这个模式打起来和丘陵之王差不多，首先还是要去拿强力武器，中间的石阶不要轻易靠近，建议绕路，不然很有可能直接被手雷炸飞。山洞中的争夺最为激烈，躲在后面的掩体会非常安全，而前方的小房间是地图中最安全的地方，从这里也可以观察到山洞中的情况，而且一旦有人过来，可以直接把他推入深渊。

Check Point：寻找有利位置

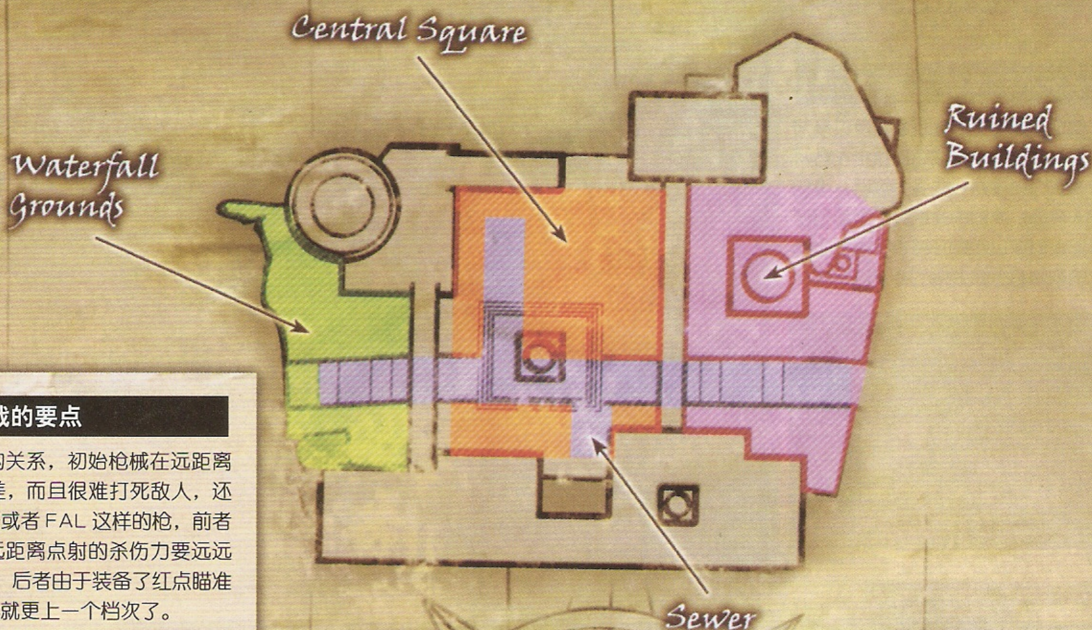
这张地图中有很多可躲的地方，比如地图右侧的小房间，这里可以 360 度环视四周，有很大的地形优势，无论敌人从哪过来都可以看见。

地图特点

这张地图很大，而且各个场景都是四通八达的，中间的平台可以一览整张地图，楼梯下方就是最强大的武器 RPG 了。另外，地下道是中心对称的，左右两侧的坑道内各有一个把沙漠之鹰，中间则是一把榴弹枪，开战后可以直接从平台高处跳到地下道，这里还有霰弹枪可以用，不过由于地图很大，所以霰弹枪用起来不是很顺手。

推荐武器：AK-47、M4、沙漠之鹰

失落的城市



决死战的要点

由于地图太大的关系，初始枪械在远距离射击时的命中率很差，而且很难打死敌人，还是推荐换上沙漠之鹰或者 FAL 这样的枪，前者虽然是把手枪，但远距离点射的杀伤力要远远大于 AK-47 等武器，后者由于装备了红点瞄准镜，所以精准度自然就要上一个档次了。

Check Point：活用榴弹枪

仔细观察榴弹枪开枪后榴弹飞出去的轨迹，在本章地图中，如果要干掉远处的敌人，那么枪口一定要大幅度往上抬，榴弹的轨迹是呈弧线的。



夺宝战的思路

宝藏的位置在中央的平台里，一开始便会竞争激烈，而且房间中恰巧有一把 RPG 可以拿，有时候会看见一大票人都集中在小房间里，然后被一发 RPG 通通炸飞的惨状。其实先去拿榴弹枪，然后半路阻截敌人也是个不错的选择，而且两侧的石板掩体后有一把狙击枪，非常适合在这张地图中发挥。

Check Point：提高射击时的精度

“Down The Irons”这个技能可以提升射击时的精度，对于 AK-47 这样的武器来说非常重要，特别是本张地图。

丘陵之王的战术

这是一个典型的易守难攻地图，距离双方出生点最近的旗帜很容易拿下，而且防守起来相当简单，不仅有狙击枪可以用，而且后方还有 AK-47、FAL 等等武器提供，对方想来夺旗只能从下面爬上来，或者从后方的平台处爬上来，只要稍有动静，马上就可以把下面的敌人踢下去。

Check Point：防护盾的妙用

地图中可以找到防护盾，如果配合沙漠之鹰的话，使用起来真的非常方便。慢慢靠近敌人然后“砰砰”两枪把他干掉，不过要注意防护盾不是万能的，看见手雷飞过来要赶紧躲。

连锁反应的心得

地下道是争夺的重点，而且这里有榴弹枪可以用，地下道的环境非常狭小所以不要呈现扎堆的情况，宁可放弃第一面旗帜也不要轻易冲进去，留一个队员在第二面旗帜处即可。等敌人用完榴弹枪再展开正面交锋，小场景中可以试一下霰弹枪，会收到意想不到的效果哦。

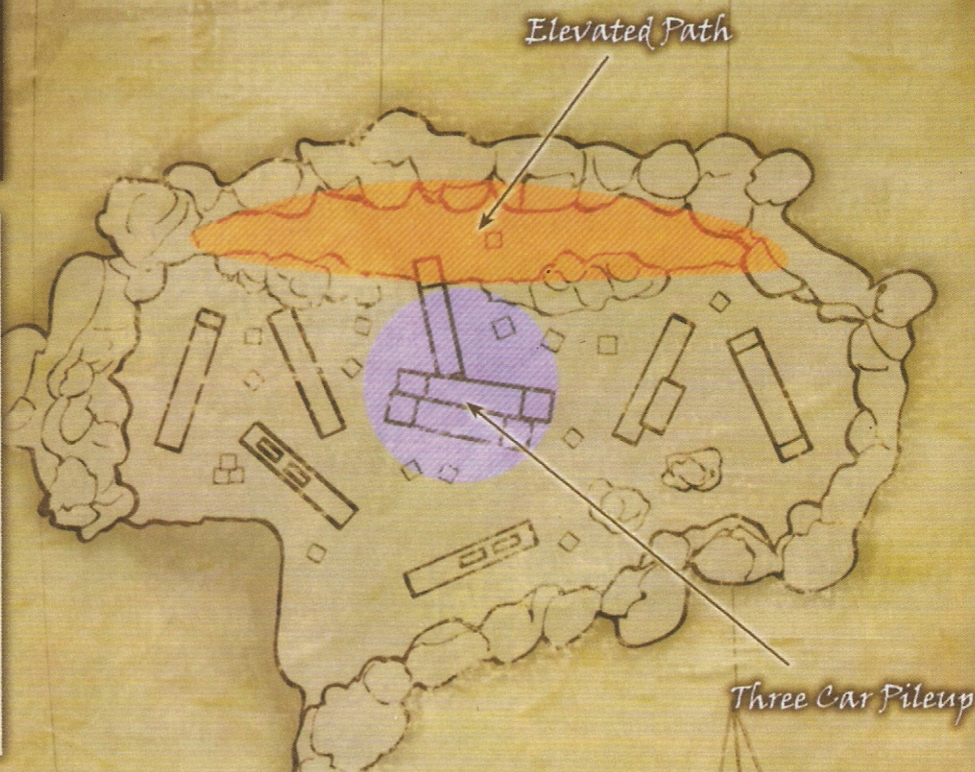
Check Point：提升手雷的携带数量

“Explosive Expert”这个技能可以让玩家多携带一个手雷，在如此狭小的场景中，3 枚手雷的威力绝对要顶上 3 个 RPG 的威力。

地图特点

本张地图的天气环境非常恶劣，处于大雪纷飞之中，而且玩家的视线会受到阻碍，远距离就算是FAL这样的武器也很难瞄准敌人。靠悬崖的列车车厢是非常不安全的，有时候会发生爆炸，还是小心为妙，车顶上有狙击枪可以使用，在本章地图中作用明显。

推荐武器：AK-47、M4



决死战的要点

由于天气情况造成能见度比较低，反过来却给玩家移动时提供了掩护。开战后建议走左右两侧的小通道，不仅可以获得一些强力武器，也能快速地绕到敌人后面。两侧的通路几乎是都呈长条型的，所以前进时要以手雷开路，不用担心手雷用完，路上的杂物箱上就会得到补充。

Check Point：皮肤的巧妙使用

雪地中的皮肤肯定要使用冬装系的，不过想迷惑敌人的话，使用一些骷髅皮肤是一个非常明智的选择，"皮包骨头"真的非常适合在这种地图里用，缺点就是皮肤的解锁条件比较苛刻。

夺宝战的思路

天气恶劣也给携带财宝的玩家提供一定的帮助，在中间的残骸处移动还是有可能被敌人狙击掉的，强烈建议走两边的通道。一旦抢到财宝记得要帮助其他队员断后，敌人的重生点都是在后方的。

Check Point：翻滚的活用

细心的玩家一定会发现，在游戏中经常看见一些高手频繁地翻滚，这样当然不是好玩，翻滚可以有效地躲避敌人的狙击，而且在翻滚的同时按△键是可以快速拿子弹或武器的。

丘陵之王的战术

两侧通道中的争夺最为惨烈，四面八方的手雷都会聚集到这里，而且还会遭到敌人的狙击，想必这里是所有玩家最容易扑街的地方吧。第一面旗帜只能依靠各自的技术了。第二面旗帜的位置对于进攻方来说非常有利，场景开阔，在列车车顶便能俯览前方一大片区域，非常适合狙击。

Check Point：防止眩晕效果

"Sure Foot"这个技能在网战中很少有人用它，其实它是一个非常有用的技能。网战中的榴弹枪、手雷和RPG在爆炸后会把一些敌人从掩体后炸出来，这时敌人就会处于硬直，如果装备这个技能便能有效避免这样的窘境。

连锁反应的心得

第一面旗帜在场景的中央，所以可以从各个角度进攻，不过聪明的玩家都不会第一时间夺旗，多观察一下四周的环境，一些阴险的敌人很有可能就躲藏在列车后面，按住L2试探性地扔出手雷，然后静观其变，确认四周比较安全后方可夺旗。

Check Point：加大弹夹容量

在面对复数敌人时，尤其是从身后偷袭，一把AK-47要连续扫死两个敌人还是有一定难度的，原因就是子弹威力太小，而使用"Keep Firing"这个技能就可以增加你的弹夹容量，在对枪时更有优势。

破碎的神庙

Blue Central Chamber and Attachted Room

Outer Hallways and Rooms

Red Central Chamber and Attachted Room

Outer Hallways and Rooms

地图特点

神庙的特点就是小房间很多，敌人容易躲藏在你视线的盲点处，中央大厅里有一把RPG，不过由于场景过于开阔，一般过去就会被打成筛子。高处的平台需要连续攀爬才能到达，上方的奖励就是沙漠之鹰。而右侧的石板掩体上有榴弹枪可供使用，总的来说是一张非常标准的地图，任何模式下都要讲究配合。

推荐武器：RPG、榴弹枪、FAL

决死战的要点

多多利用周围的环境，开战后推荐把AK-47换成FAL，这样瞄准远处的敌人时会更精准。中央大厅不要轻易出去，可以考虑从高处的平台上跳下，然后乘机去拿RPG。如果开战后往左冲的队员，那么肯定要手雷开路，然后快速冲到石板后面的掩体，拿到榴弹枪后就有巨大的优势了，几发榴弹便能全部收拾干净。

Check Point：强化 RPG

RPG在网战中来之不易，但却只有可怜的两发，"Rocket Man"技能可以提高弹药数量，不过作用也不是非常明显，决死战模式下还是对全队有不小帮助的。

INFORMATION
FEATURE
EXPRESS
GUIDE



夺宝战的思路

宝藏的位置就是在中央大厅处，如果双方势均力敌的话，几乎没人敢去拿中央的宝藏。高处两侧平台上是敌人最容易躲藏的地方，可以从旁边爬上去，然后把敌人从高处拽下来，不过要注意前方还有一个房间，这里就是所谓的盲点了，如果敌人手持霰弹枪，那么躲在墙壁后盲射能直接把你秒杀。

Check Point：活用高低差

地图的中央有很多平台都是可以爬上去的，而且每个模式下总会有敌人躲在上面，因为高处的敌人可以俯览下方，所以惟一的盲点就是两侧和后方，所以抓住对方的弱点，从下方直接将其暗杀掉。

丘陵之王的战术

好像每张地图在抢旗模式下总是中央的争夺战最为激烈，当然在这张地图也不例外，相反是所有地图中最为激烈的。不仅仅是广场的争夺，就连上方两侧平台都能看见玩家拿着沙漠之鹰互相对射……就是因为场景比较开阔，而且能躲的地方多，所以榴弹枪和RPG这样的武器反而很难干掉对方，还是推荐老老实实打阵地战，有了机会后再去夺旗。

Check Point：快速攀爬

既然说了快速攀爬到高处就会更有优势，那么装备"Monkey Man"这个技能实在是太合适不过了。

连锁反应的心得

出门的第一面旗帜是容易防守的，要是被敌人围攻的话，切记不要怕死勇敢地冲出去，若一直龟缩不动的话，很容易被敌人的手雷炸飞。左侧有榴弹枪，建议先拿下，然后直接爬上对面的平台，上方再拿到沙漠之鹰，有这两把武器再手，可以说真的是见谁杀谁了。

Check Point：防止枪口抖动

AK-47这把武器开枪后的抖动比较大，加上和敌人对枪时，子弹打在身上也会对枪口造成一定的晃动，而"Scoped In"这个技能就可以减缓晃动，让AK-47保持一定的精度。

地图特点

城镇地图的特点就是混乱，你刚干掉一个敌人，那个敌人就有可能重生在你后方，所以玩家在游戏的时候会有点摸不清头脑的感觉。地图的中央是一把榴弹枪，周围还有几个手雷，石板后面还有一把 Micro-9mm。靠近中央附近的高台处还有狙击枪可以使用，这里是最理想的狙击点。地图右侧还有一把重机枪，由于火力过于猛烈，所以肯定是双方争夺的第一目标，在本张地图中，霰弹枪的强大便表露无疑。

推荐武器：FAL、霰弹枪、M4

决死战的要点

霰弹枪的强大就是在跑动中盲射，当然这需要一定的技巧，本张地图中的掩体实在是太多了，所以在移动过程中免不了和敌人近身战斗。一般情况下用枪托需要两下才能砸死对方，此时霰弹枪只要一发子弹便能了结对手，而且充分发挥了“打完了就跑”的特点，在决死战中活用霰弹枪可是非常关键的哦。

Check Point：霰弹枪的选择

地图中有两种霰弹枪，建议选择 SAS-12，因为总体性能比起 Moss-12 要高了不少，而且射速也稍快，缺点就是比较难找。



高山中的城镇



夺宝战的思路

首先占据高台拿到狙击枪，这样可以提供我方队员掩护，其他队员其实可以从一侧的道路绕到敌人后面，然后逐一歼灭，等大致控制住状况后就可以搬运宝藏了。惟一需要注意的就是不要压得太靠前，这样会把敌人的重生点逼回后方，那样可就适得其反了。

Check Point：狙击枪的另类用法

狙击枪是游戏中比较强大的武器，另类用法就是当冲锋枪用，近身不要瞄准直接盲射，如果使用得当，其彪悍度不亚于霰弹枪。

丘陵之王的战术

其实这张地图打这个模式非常混乱，所以玩家们大多是PASS掉的，硬要谈什么战术的话，只是建议玩家在一开始先别急于冲，而是去拿重机枪，这样一来在火力上明显会有优势。地图中同样是有防护盾的，一边拿着盾牌一边去抢旗会安全不少。

Check Point：注意坦克

这张地图中可是会有坦克乱入的哦，当然坦克是无差别攻击的，见人就打。看见坦克出来时还是躲在小屋子里比较安全，躲在墙壁后面可能会被坦克直接撞死。

连锁反应的心得

在这张地图里玩这个模式就是讲究速度，开战后和其他队员分开行动，只要一鼓作气不到1分钟便能赢得胜利，不过这样会很没趣味，而且获得的金钱也少得可怜……条件允许的话适当放水赚奖章也可以。当然，如果对手太强大的话可要好好用心打了。

Check Point：赚钱之道

连锁反应这个模式还是比较好赚钱的，只要双方不拿下最后一面旗帜，这样打到平手后赚取的金钱能顶你玩 5 次决死战左右，而且等级也升得快，当然赚钱的方法不止这些。

Outer Buildings
Buildings Facing Shrine
Central Buildings
Shrine
Outer Buildings

地图特点

广场的地图比较大，而且复杂程度不比村庄差，中央的大房间下面有个大坑，跳下去挂在边缘可以暗杀掉很多粗心的敌人。左侧的花坛里有一把榴弹枪，不过由于场景比较开阔，所以会遭到手雷攻击，切记稳住脚步，不可操之过急。而在右侧的废墟中，洗衣机上有把沙漠之鹰，前方的卡车上有一把狙击枪，最后在废墟后面还有一把重机枪，都是很强力的武器。而M4这样的武器都是在中央的石板掩体后面，比赛开始后走点路就能换到。

推荐武器：AK-47、M4

决死战的要点

AK-47还是建议换掉，M4和FAL这样的枪械比较合适本张地图发挥，强力武器是一定要争取的，拿到后可以发挥巨大的优势。中间小房间下的大坑要多多注意，经常会有玩家在这里玩暗杀赚奖章，一旦发现后直接手雷伺候，而右侧有一个阁楼可以跳上去，那里是理想的狙击点。

Check Point：重机枪很重？

地图中的GAU-19重机枪非常强悍，不过玩家一定抱怨这把枪太过笨重，带起来很不方便，这时装备上"Hell Blazer"这个技能就可以提高携带GAU-19时的移动速度。

夺宝战的思路

宝藏就在场景中央的小房间里，建议先去拿榴弹枪，然后就能掩护队友了，有榴弹枪这样的强力武器在，面对任何敌人都能从容应对，完全不用担心会死。当然，技术稍差的还是躲在掩体后面比较安全。宝藏的回收地点都是在阁楼上，所以可以把宝藏直接扔上二楼，这样能省去不少时间，而且敌人也难瞄准你。

Check Point：榴弹枪的妙用

其实榴弹枪最大的用处还是在于拦截敌人抢宝的队员，特别是当敌人已经爬上二楼，然后把其炸死一定能让他非常胸闷。

丘陵之王的战术

中间小房间处的争夺非常激烈，笔者清楚地记得有次刚进去就看见许多人都挂在大坑边等着拉人，那时的情景非常好笑，然后一个手雷通通收拾干净。第二面旗帜对于防守方来说比较有利，因为位置比较靠后，等进攻方赶过来时，重生后的敌人早已拿下旗帜，所以这个时间差一定要算好。

Check Point：爆头技巧

可以说在《未知海域2》的网战中，爆头的判定非常奇怪，拿着M4这样精确的武器都不一定能准确的爆头，以笔者的经验，枪口瞄准敌人的头发才能确实地增加爆头几率，有兴趣的玩家不妨试验一下。

连锁反应的心得

抢旗模式在本张地图中并不热门，可能是由于地图太大的关系，玩家一般不会很拼命地冲锋，所以火爆度自然下降不少。总的来说，行动的时候还是贴着两侧的通道前进比较安全，卡车上的狙击枪拿上，然后后面还有一把沙漠之鹰，做到远近兼顾的效果，远处可以狙杀抢旗的敌人，近距离则能干掉来犯的敌人。

Check Point：同归于尽

和《使命召唤》中的设定一样，《未知海域2》的网战中有一个技能为"Revenge"，在被敌人干掉后会自动留下一个手雷，是非常好用的技能，强烈推荐，缺点就是解锁等级要求比较高。

网战中的奖章一览

奖章不仅可以增加金钱，更是荣誉的象征，所有已获得的奖章情况可以在菜单中查看。有些奖章的难度非常高，而且条件很苛刻，无论合作与对战模式都有。不过庆幸的是这些奖章都不会对应奖杯……不然一定得难倒一大片人。

对战奖章

奖章	名字	获得方法
	Captured／抢占	在夺宝模式中我方抢到一次宝物
	Assistan／助攻	帮助其他队员干掉 5 个敌人
	Afterlife／来世	当你被干掉的一瞬间干掉对方
	GunSlinger／手枪专家	一场比赛中用手枪干掉 5 个敌人
	Commando／长枪专家	一场比赛中用长枪干掉 5 个敌人
	Fiticuffs／格斗入门	一场比赛中近身格斗干掉 2 个敌人
	Big Brawls／格斗专家	一场比赛中近身格斗干掉 5 个敌人
	Streak／连杀入门	一场比赛中一次连杀 5 人
	Fury／连杀高手	一场比赛中一次连杀 10 人
	Rage／连杀专家	一场比赛中一次连杀 15 人
	Rampant／连杀达人	一场比赛中一次连杀 20 人
	Drop It／豪夺	夺宝模式中干掉一个正在搬运宝物的敌人
	Double Down／一石二鸟	同时干掉 2 个敌人
	Tripled／一箭穿心	同时干掉 3 个敌人
	Connect Four／人挡杀人	同时干掉 4 个敌人
	Five Not Alive／所向披靡	同时干掉 5 个敌人
	Wipe Out／无所不能	同时干掉所有个敌人
	Fire In The Hole／手雷达人	同时炸死 3 个以上的敌人
	BBQ／眼疾手快	用煤气罐炸死一个敌人
	Expansionist／抢旗专家	抢旗模式中拿下 5 面旗帜
	Assassin／刺客	背后一击必杀 3 个敌人
	Ninja／忍者	背后一击必杀 5 个敌人
	Pull Down／拽落	把一个敌人从高处拉下来
	Kick Off／踢落	把一个敌人从高处踢下去
	Perfect／完美	一次都不死完成一场比赛
	Triple Threat／三项全能	一场比赛中先用长枪干掉 3 个敌人，再用手枪干掉 3 个敌人，最后用手雷炸死 3 个敌人
	Spray and Pray／盲射专家	用盲射干掉 5 个敌人
	Half Blind／半盲人	装备 Veiled 技能干掉 5 个敌人
	Get Off My Lawn／滚开	装备 Invalid 技能干掉 5 个敌人
	Miserly／精英	装备 Half Loaded 技能干掉 5 个敌人
	Duck and Weave／匍匐前进	装备 Glass Jaw 技能干掉 5 个敌人
	Ego ManiacEgo Maniac／疯狂	装备 Come Get Some 技能干掉 5 个敌人
	Head Hunter／爆头达人	以爆头的方式干掉 3 个敌人
	The Long Ranger／狙击达人	在 70 米以外用狙击枪干掉 3 个敌人
	Shut' em Down／终结者	终结 1 个敌人的连杀（5 连以上）

合作奖章

奖章	名字	获得方法
	Treasure Hunter／财宝猎人	合作模式下找到 5 个宝藏
	Medic／护理专家	合作模式下治疗同伴 5 次
	Big Bang／大爆炸	合作模式下一颗手雷干掉 3 个敌人
	Purple Heart／菜鸟	合作模式下被同伴治疗 10 次
	Punch Out／格斗家	合作模式下近身格斗击倒 5 个敌人
	Killer Combo／连击专家	Combo 等级达到 10 级
	Let' Em Go／放他走	解救一个正被敌人勒住的同伴
	Covert Ops／教官	合作模式下背后一击必杀 5 个敌人
	Heat Seeker／火箭筒专家	合作模式下一发火箭弹干掉 3 个敌人
	Master Chef／电光火石	合作模式下引爆煤气罐干掉 3 个敌人
	Easy Rider／无处可躲	合作模式下引爆汽车干掉 3 个敌人
	Dead Eye／死亡之眼	合作模式下用狙击枪迅速干掉 3 个敌人
	Gift Giver／协助之王	合作模式下助攻队友干掉 50 个敌人
	12 Parsecs／迅速果断	15 分钟内完成一次合作模式
	Masters of the Universe／王者	完成一次“疯狂难度”的合作模式
	Back to Back／背靠背	限定两人完成一次“疯狂难度”的合作模式

教你如何查找自己的网战数据

《未知海域 2》的网战中是无法即时查询自己的各种数据，只有登录官方网站方可查询，地址为 http://www.naughtydog.com/。



第一步

登录官网后先点击右上方的 LOG IN，之后输入自己 PSN 账号的邮箱以及密码。

第二步

登录后点击上方的 STATS，之后就可以看见自己的详细数据了，包括杀人数、死亡数、助攻、杀人数与被杀数的比率和胜负记录等等，非常详细，还能看见自己已获得的奖章总数。



登录这个网战 http://www.jakpro.net/u2-card/u2-card.php，还能制作玩家自己的卡片，首先输入自己的 PSN ID，下方的卡片背景随便选择一个喜欢的角色即可。





作为次世代日式扮演游戏中素质极高的作品，移植后的《薄暮传说》可以称得上是近年最厚道的“完全版”之一。不仅新增可用角色，剧本和人物台词也大幅更新，加上全新的术技与隐藏迷宫等要素，就算是将原作完美的FANS也依然有很大的研究空间，对于新玩家而言，这款集优秀的画面与战斗系统为一体的正统《传说》更是没有任何拒绝的理由！

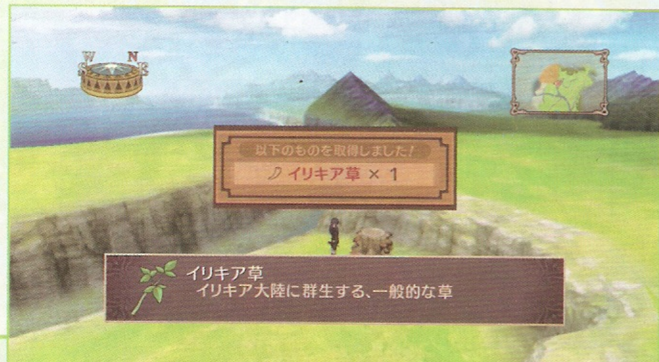
文 九兵卫 美编 木仙

薄暮传说	NBGI	角色扮演
PS3 Tales of Vesperia		日版
2009年9月17日	1～4人	7800日元
无对应周边		对应玩家年龄：13岁以上

系统解说

探索

和其他“《传说》系列”作品一样，本作探索部分还是分城镇／迷宫、世界地图这两个部分，其中在世界地图中有很多道具采集点，能获得不少合成中用到的珍稀素材。这些采集点外形不一，但在地图中都比较显眼，采集后过一段时间自动恢复。关于迷宫，除了流程中的必经之路，很多地方都需要特定等级的元素戒指（ソーサラーリング）才能通过（按□键），关于戒指的入手方法可以参见支线剧情部分的介绍。



代步工具

游戏中除了步行，到了流程中期可以得到在海中航行的船（只能在浅滩登陆），流程中后期可以得到在空中飞行的バウル，按L3键呼出。对于那些喜欢冒险的玩家，这里也要提醒一下，虽然有了船可以自由行走，但实际上地图能去的地点比较有限，这些代步工具的最大意义在于完成世界各地的支线剧情可以方便很多。另外，不管是在水中航行的船还是在天空飞行的バウル，都可以进行一次强化以适应新的地形，大家不要忘了，具体方法参见对应的支线剧情。

探索移动时的操作说明

按键	功能
方向键	调整面对的方向
左摇杆	移动
右摇杆	调整视角（仅限世界地图）
□键	发射元素戒指（迷宫／城镇内）
□键	调出地图
△键	菜单选项
○键	调查／跳过对话
×键	取消
L3键	呼出バウル
L／R键	旋转视角（仅限世界地图）
SELECT键	Skit对话
START键	暂停

遇敌

游戏的遇敌方式为可见式，在世界地图中的敌人会随时刷新，而迷宫中的敌人只有切换场景才会刷新。使用系列传统的圣水道具可以避免吸引敌人的注意，而反之也可以使用道具直接吸引敌人。遇敌时如果附近有1个单位以上的敌人同时靠近玩家，则会引起连锁，此时进入战斗会迎来更多的敌人，不过获得的Grade值奖励也会比较高。

配合元素戒指，将敌人击晕后进入战斗，敌人最初是气绝状态，对我方有利；如果戒指将敌人冻结，则该敌人在场景内会停止移动一段时间，即使玩家靠近也不会发生战斗；使用元素戒指攻击敌人有时也会激怒敌人，它们会以极快的速度迅速接近玩家。



战斗说明

画面解说



①我方状态栏（HP／TP） ②OVL槽 ③我方双方招式名称
④攻击效果（FS） ⑤伤害值与HIT数

战斗时的操作

战斗中的操作很简单，主要就是□键原地防御、×键配合方向键为使用术技、○键普通攻击。按住L2键不放可以自由在场景内走动，这是在回避敌人攻击或者绕到敌人后方时最常用的操作。在通常状况下，十字键的前后方向表示靠近或者远离当前目标，上方向（可以配合攻击指令）则是跳跃指令，只有按下L2，上下方向的按键才会让角色在场景内外跑动。即是说，不按L2键是玩家与敌人之间线的移动方式，而按下L2键则是整个场景的面的移动方式。

为了让玩家在战斗中更方便地锁定敌人，游戏提供了三种操作模式，菜单选项里或者战斗中都可以进行切换：自动模式（Auto）——该模式下的角色由AI根据事先设置的战术进行控制，玩家无需操作，适合练级或者单纯想观看战斗的玩家；半自动模式（Semiauto）——这个是通常状况下最易于控制的模式，其最大的优势在于系统会自动判别目标所在的位置，如果敌人不在玩家的攻击范围内，即使发出攻击指令，角色也会自动先靠近敌人后再发起攻击，中途可以用□键取消；手动模式（Manual）——该模式对玩家操作的精度要求比较高，掌握不熟练和容易产生打不到目标的情况，不过在某些特定的条件下，手动模式可以回避半自动模式的一些操作“死角”。

战斗时的操作说明

方向键	OVL 爆气
左摇杆	移动
右摇杆	术技
□键	防御 / 取消（上方向 + □键为跳跃）
△键	菜单
○键	普通攻击
× 键	术技（可配合方向键）
R1 键	调查或切换锁定目标
R2 键	FS 攻击
L1 键	切换术技设置
L2 键	自由移动
SELECT 键	切换战斗模式
START 键	暂停

队员的切换

战斗中玩家可以操作的角色当然不止主角尤利一个人。要想切换使用的角色，需要在菜单选项中调整角色的排序，只有排序为 1 的角色才能直接在战斗中进行操作。到了流程中期，玩家可以合成出一种特殊的道具，这样在战斗中也可以随时切换角色，方法是先按△键调出菜单，接着再按 START 键依次选择想要操作的角色即可。

关于切换在迷宫或者世界地图里探索的队长，也需要在流程中期先合成特殊的道具，接着在菜单选项按□键切换即可，角色头像左上方会有 1 个小旗。流程中和分支里有部分剧情需要切换队长才能触发，大家不要忘了。

道具与作战指令

道具是战斗中必不可少的关键，不管是回复还是辅助效果都很关键，尤其是 HARD 难度。关于道具，这里有三点要提醒大家：首先是道具使用后有 2 秒钟冷却时间的限制（显示在画面左上角），玩家不能连续使用，而使用道具的过程中也有可能被敌人的攻击打断；二是游戏中同伴最初并不能直接对他人使用道具，需要先习得技能并装备才能实现（消耗 7 点 SP）；最后一点也是关于队友，如果不希望他们在战斗随意使用道具而造成不必要的浪费，玩家需要在作战指令中进行设定。



BA技

BA 技是 OVL 系统的一个衍生与补充，在 OVL 爆气状态下发动奥义，结束时按住 × 键即可发动 BA 技。BA 技演出效果华丽，威力十足，不过和秘奥义不同，发动 BA 技时间不会静止，玩家也有被敌人中断的可能。装备例如"俊敏"或者"疾风"之类的 SKILL，不同角色的 BA 技还会发生变化。在大多数战斗中，BA 技都是削减敌人 HP 的最实用最简单的一个招式。



FS攻击

FS 为本作战斗系统特有的一个系统。敌人的 FS 属性分为红色的倒地吹飞属性（↓）、蓝色的浮空属性（↑）、绿色的特技奥义属性（→），按 R1 锁定目标时可以看到；而玩家所有术技包括普通攻击都具有不同的 FS 效果，在菜单的术技说明中可以看到。当将目标对应方向的 FS 槽消耗为 0 后，目标身体上就会出现对应颜色的光圈，此时迅速按下 R2 键即可发动 FS 攻击。FS 攻击对杂兵有一击必杀的效果，成功发动后还会获得 HP、TP、Grade 的不同奖励。FS 在高难度下非常实用，玩家一定要熟练掌握。



OVL

OVL 的全称为 Over Limit，简单地说就是爆气。当画面左侧的 OVL 槽蓄满 1 格以上，战斗中按下方向键即可发动 OVL 爆气：右键——消耗 1 格，进入 OVL1 等级的状态；下键——消耗 2 格，进入 OVL2 等级的状态；左键——消耗 3 格，进入 OVL3 等级的状态；上键——消耗 4 格，进入 OVL4 等级的状态：不同等级的 OVL 爆气的威力不同，角色身体上所笼罩的光圈也不一样。要发动秘奥义，OVL 的等级必须在 3 以上。

进入 OVL 状态后，角色的攻击速度和威力大幅提升，所有攻击动作均没有硬直产生，特别是魔法，可以实现 0 咏唱时间发动，在对付强敌时极为实用。OVL 状态过一段时间便会消失，要想延长发动时间可以装备对应的 SKILL 来调整。

秘奥义

秘奥义是"《传说》系列"的一个特色，借助次世代的画面表现力，本作中秘奥义更为华丽炫目。游戏中想要发动秘奥义首先需要具备以上两个条件：一是要先将 OVL 槽提升至 3 格以上；二是需要习得名为"スペシャル"的 SKILL 并装备，流程中可以获得的第一个具有该技能的武器是"忘れられた神殿　バクティオン"迪库给尤利的"宙の戒典"，之后可以在迷宫和支线剧情中获得。秘奥义的发动方法为先进入 OVL3 级以上的爆气状态，接着使用奥义以上的术技，动作结束时按住○键即可发动（每个角色的第二秘奥义需要按 × + ○键）。本作中每个角色还增加了第二秘奥义，具体习得方法可以参见角色术技部分的详细介绍。



合力秘奥义

除了每名角色新增的秘奥义，游戏还特地给尤利和弗林两个人新增加了合力秘奥义“武神双天波”。合力奥义的发动条件为：

●尤利的“苍破刃”、“守护方阵”以及弗林的“魔神剑”、“守护方阵”使用次数达到 200 次以上；

●触发支线剧情“下町の希望 1/2”以及“亲友”，具体方法可以参见支线剧情的介绍。如果是二周目，则不需要满足此项条件；

●尤利和弗林同时在战场上且同时进入 OVL4 的爆气状态；

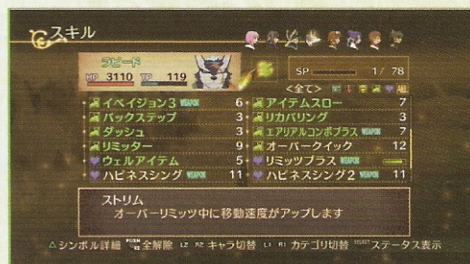
●两人同时发动奥义时按下 ×+○+□键即可发动。

合力秘奥义的发动条件相当苛刻，要想同时进入 OVL4 的爆气状态，需要完成斗技场团体战 · 无慈悲并获得道具“リミッツオクテット”、弗林设置 SKILL“ライバルエナジ -2”、帕蒂发动上级魔术“クリティカルモ－メント”(随机)。



SKILL

本作中的 SKILL（スキル）系统是角色附加能力成长的一个关键要素。它能玩角色的战斗特性起到很好的补充作用。SKILL 通过升级习得，而也有很多 SKILL 是附加在武器上的，只有使用一定次数才能装备并使用。装备 SKILL 需要消耗（也可解除）固定的 SP 值，而每个角色的 SP 值上限也是有限的，只有通过升级才能成长，所以玩家只能有目的性地合理分配使用。



除了简单地进行装备以外，有规律地组合并装备这些 SKILL 还会发生“スキルシンボル”效果。具体方法是将攻击、防御、移动、辅助 SKILL 有针对性地同时装备，叠加至一定程度即可发动，此时角色头像右侧的方框内会有标示。该效果的好处是可以帮玩家提升战斗中 OVL 的爆气效果，如攻击力、防御力、效果时间等等，包括一些辅助的额外奖励。

料理系统

料理也是“《传说》系列”一大经典要素了。通过收集配方和素材，玩家就能制作出各种具有不同效果的料理，配方本身也可以进行派生开发。制作料理的各个角色有熟练度的设定，制作的越多熟练度越高，最高可以达到 Master。而每个角色所擅长和喜欢的料理种类也是互不相同的，这会对料理的成功率产生一定影响。有趣的是，本作的各个场景中玩家会一种名为“神奇厨师”的料理人，他们会打扮成各种奇怪的造型藏匿在各个场景内，有时还颇具搞笑的效果。

全料理与配方获得方法一览

料理名称	素材	效果	获得方法
サンドウイッチ	パン、タマゴ	HP10% 回复	流程剧情：クオイの森
おにぎり	ライス、海苔、サーモン	HP、TP 回复 5%	派生开发：サンドウイッチ（エステル）
牛	ライス、ビーフ、タマネギ	HP 回复 20%、毒回复	派生开发：おにぎり（ユーリ）
オムライス	ライス、タマゴ、タマネギ、チキン	HP、TP 回复 10%、石化回复	派生开发：牛丼（カロル）
カレー	肉系、ライス、ポテト、タマネギ、ニンジン	HP 回复 30%	奇迹厨师：マンタイク的湖附近民家前
ミートソース	モチモッチン粉、トマト、タマネギ、ポーク	HP、TP 回复 15%、全异常状态回复	派生开发：オムライス（カロル）
クリームシチュー	ミルク、ポテト、ニンジン、タマネギ、チキン	HP 回复 40%	奇迹厨师：ミョルゾ街广场东侧小孩附近的冰激凌
みそおでん	ミソ、ダイコン、タマゴ、ポテト、コンブ	HP、TP 回复 20%、战斗不能回复	派生开发：味噌汁（パティ）
锅焼きうどん	モチモッチン粉、エビ、イカ、シイタケ、ハクサイ、タマゴ	HP 回复 50%	派生开发：豚汁（ユーリ）
マーボーカレー	ライス、タマネギ、トマト、ポテト、トウフ	HP、TP 回复 25%、战斗不能回复	支线剧情：マーボーカレー
ハンバーグ	ビーフ、タマゴ、タマネギ	物理攻击上升 3%、HP 回复 5%	奇迹厨师：进入アスピオ直走左侧的萝卜
豚の角煮	ポーク、ダイコン、コンブ	物理攻击上升 5%、HP 回复 5%	派生开发：牛丼（レイヴン）
ドネルケバブ	パン、ビーフ、レタス、トマト	物理攻击上升 7%、HP 回复 5%	奇迹厨师：ノードポリカ斗技场服务柜台前
ステーキ	ビーフ、ポテト	物理攻击上升 10%、HP 回复 5%	派生开发：ハンバーグ（フレン）
すきやき	ビーフ、ハクサイ、シイタケ、トウフ、タマゴ	物理攻击上升 15%	派生开发：大根とイカの煮物（ジュディス）
サバみそ	ライス、サバ、ミソ	物理防御上升 3%、HP 回复 5%	奇迹厨师：ヘリオード骑士团本部的晴雨娃娃
おさしみ	マグロ、サバ、サーモン、ホタテ、イカ	物理防御上升 10%、HP 回复 5%	派生开发：サラダ（レイヴン）
海鲜	ライス、マグロ、サーモン、ホタテ、エビ、キュウリ	物理防御上升 15%、HP 回复 5%	支线剧情：ユーリとフレンの同期の兵士
ちゃんちゃん焼き	サーモン、キャベツ、タマネギ、ニンジン、シイタケ、ミソ	物理防御上升 20%、HP 回复 5%	派生开发：海鲜丼（パティ）
おすし	鱼系、ライス、海苔、コンブ	物理防御上升 25%	派生开发：おさしみ（カロル）
からあげポテト	チキン、ポテト	魔法攻击上升 10%、HP 回复 5%	奇迹厨师：カプワ・トリム港灯台附近的金枪鱼
スコッチエッグ	肉系、タマゴ、トマト	魔法攻击上升 20%、HP 回复 5%	派生开发：からあげポテト（エステル）
コロッケ	肉系、ポテト、タマネギ	魔法攻击上升 30%、HP 回复 5%	奇迹厨师：ヨームゲン宿屋内右侧的物体
お好み焼き	肉系、モチモッチン粉、タマゴ、エビ、イカ、キャベツ	魔法攻击上升 40%	派生开发：スコッチエッグ（レイヴン）
天ぷら	野菜系、モチモッチン粉、エビ、イカ、タマゴ、チキン	魔法攻击上升 50%	派生开发：コロッケ（ジュディス）
ミネストローネ	タマネギ、トマト	魔法防御上升 20%、HP 回复 5%	奇迹厨师：ダングレスト的工会本部内的黄色物体
味噌汁	トウフ、ダイコン、ミソ	魔法防御上升 40%、HP 回复 5%	派生开发：ミネストローネ（エステル）
クラムチャウダー	タマネギ、ホタテ、ポテト	魔法防御上升 60%	派生开发：味噌汁（エステル）
ヴィシソワーズ	モチモッチン粉、ミルク、ポテト	魔法防御上升 80%	奇迹厨师：ナム孤岛体育馆服务台内侧的物体
豚汁	ポーク、トウフ、ニンジン、ミソ	魔法防御上升 100%	派生开发：ヴィシソワーズ（エステル）
サラダ	レタス、トマト、キュウリ	敏捷上升 2000、HP 回复 5%	奇迹厨师：ガスファロスト齿车最上层地区的风车
大根とイカの煮物	ダイコン、イカ、コンブ	敏捷上升 2200、HP 回复 5%	派生开发：豚の角煮（ジュディス）
野菜炒め	肉系、キュウリ、ニンジン、タマネギ	敏捷上升 2400、HP 回复 5%	派生开发：サラダ（リタ）
ビーフシチュー	ビーフ、ニンジン、タマネギ、ポテト	敏捷上升 2600、HP 回复 5%	派生开发：クリームシチュー（フレン）
タンメン	モチモッチン粉、ポーク、キャベツ、タマネギ、ニンジン	敏捷上升 2800、HP 回复 5%	派生开发：野菜炒め（レイヴン）
シャーベット	果物系、ミルク	TP 回复 10%	奇迹厨师：カプワ・ノール港的鸭子
プリン	ミルク、タマゴ	TP 回复 20%	派生开发：シャーベット（ユーリ）
ショートケーキ	ミルク、タマゴ、イチゴ	TP 回复 30%	派生开发：プリン（ユーリ）
クレープ	ミルク、タマゴ、キウイ、バナナ	TP 回复 40%	奇迹厨师：オルニオン街东北角的稻草人
フルーツパフェ	果物系 ×4、ミルク、タマゴ	TP 回复 50%	派生开发：クレープ（リタ）
渔师なべ	鱼系 ×3、ハクサイ、トウフ、コンブ	OVL 槽增加	支线剧情：鱼ジュース

角色术技一览



简述: 主角尤利属于前锋型角色,能力较为平均。虽然在地面一对一的战斗中非常强势,但是由于范围攻击的招式不多,所以被敌人围攻时会很吃亏,逐个击破才是主要战术思想。尤利的专有 SKILL "ハイパーコンボ"、"グローリー" 比较强力,推荐玩家善用。

特技

名称	LV	TP	HIT	FS	属性	SKILL 变化	追加效果	习得条件 / 备注
苍破刃	初	5	2	→	风	苍破追莲、苍牙刃	–	使用次数增加,冲击波速度上升。
三散华	7	6	3	→	–	三散华 · 追莲	–	装备斧时持续按○键可以追加攻击。
双牙掌	9	7	2	↑	–	–	–	–
牙狼击	11	9	2	↓	–	魔人暗	倒地	第 2 次倒地追加崩防效果,概率随使用次数上升。
爆碎阵	14	12	1	↓	火	ダオスコレダー	–	装备斧时可以将敌人高高浮空,使用 200 次以上装备剑也能使用;装备装饰品 "ダオスマント" 可以变化为技能 "ダオスコレダー"。
圆闪牙	26	15	6	↑	–	圆闪袭落	–	装备斧使用次数未满 200 时 HIT 数 –1。
龙刃翔	31	12	2	↑	–	–	–	–
幻狼斩	34	14	2	→	–	–		使用 100 次以上连携变得更容易。
虎牙破斩	–	12	3	↓	–	–	–	支线剧情 "兄探し" 中习得,使用 200 次以上可在空中连携;装备斧时持续按○键可以追加攻击。

奥义

名称	LV	TP	HIT	FS	属性	SKILL 变化	追加效果	备注
苍破牙王击	15	18	4	↓	–	–	倒地	"苍破刃"、"牙狼击" 各使用 50 次习得;使用次数增加,冲击波速度上升;使用 300 次以上可以用 "苍破刃";命中破防倒地的敌人、2HIT 后可以连携。
烈碎冲破	18	15	1	→	地	守护方阵	回转	可以将浮空的敌人吹飞、可以让倒地的敌人强制起身。
爪龙连牙斩	22	16	7	→	–	–	–	使用 200 次以上 1,3,5HIT 时能以防御动作取消,之后可以接普通攻击连携,发动时机短。
遮波	24	16	1	→	–	–	–	使用 200 次以上完成 15 连击 (包括普通攻击) 后可以崩防。
断空牙	32	18	3	↓	–	–	倒地	使用 100 次以上可以在空中发动。
峻圆华斩	36	25	8	↑	–	–	–	"圆闪牙"、"爪龙连牙斩" 各使用 50 次习得。
烈破掌	38	20	3	↓	–	烈破乱掌	倒地	–
啮烈袭	41	23	7	→	–	–	–	按○键普通攻击可以连续 HIT;使用 9999 次可以最大 200HIT;即使挥空也可以连携秘奥义。
哭空裂蹴击	44	22	3	→	–	哭空红莲击	–	使用 100 次以上可以在空中发动;1HIT 时可以用防御取消。
战迅狼破	48	20	3	↓	–	风尘狼破	倒地	使用 50 次以上附加崩防效果。
飞燕猛袭牙	52	28	4	→	–	–	–	"爆碎阵"、"哭空裂蹴击" 各使用 50 次习得;可以追击倒地敌人;2HIT 后可以用防御取消。
狼破千烈袭	56	30	11	↓		–	倒地	"啮烈袭"、"战迅狼破" 各使用 50 次习得。
义翔闪	–	16	3	↑	–	–	–	支线剧情 "赏金首" 中习得,或者 Normal 难度以上完成斗技场 100 人斩;使用 300 次以上装备称号 "黑衣の断罪者" 连续按○键普通攻击有特殊演出效果。
绝风刃	–	30	4	→	风	绝破烈冰击	–	支线剧情 "フレンと训练" 中习得,冲击波部分据敌人越远威力越大。

SKILL变化

■ SKILL 变化技的习得条件:使用 100 次。("魔人暗" 只要 50 次)

名称	TP	HIT	FS	属性	原术技	必要 SKILL	追加效果	习得条件 / 备注
苍破追莲	7	2	→	风	苍破刃	连击	–	使用次数增加,冲击波速度上升。
苍牙刃	7	1	↓	–	苍破刃	刚烈	倒地	装备斧或者使用 200 次以上可以领倒地的敌人小浮空。
三散华 · 追莲	11	4	→	–	三散华	俊敏	小浮空	–
圆闪袭落	14	7	↓	–	圆闪牙	烈震	–	装备斧使用次数未满 200 时 HIT 数 –1。
守护方阵	26	4	↑	光	烈碎冲破	守护	–	自动模式时只能用于回复。
烈破乱掌	26	3	↓	–	烈破掌	扩散	倒地	–
哭空红莲击	24	3	↓	火	哭空裂蹴击	红莲	吹飞、倒地	使用 100 次以上可以在空中发动;1HIT 时可以用防御取消。
风尘狼破	25	3	→	风	战迅狼破	疾风	吹飞、倒地	"战迅狼破" 范围变长。
绝破烈冰击	35	4	→	风 水	绝风刃	水尘	吹飞、倒地	使用次数越多气绝概率越高
魔人暗	27	5	→	暗	牙狼击	称号 "归ってきた剑士"	–	按 × 键可以蓄力;蓄力至最大有倒地效果,使用 200 次以上蓄力变快。

バーストアーツ (BA)

■ OVL1 以上在术技发动中按下 × 键使用;

■ OVL 等级不同,威力、HIT 数会发生变化。

名称	OVL 等级	HIT	FS	属性	追加效果	习得条件 / 备注
天狼灭牙	1	7	→	–	倒地	剧情发展到新兴都市ヘリオード时习得。
	2	8			倒地	最后追加绕至背后的斩击。
	3 ~ 4	9			倒地	最后一击会从背后吹飞,无法进行连击,推荐进行 FS 攻击。
天狼灭牙 · 飞炎	1	9	→	火	倒地	装备技能 "红莲"、"连击" 后变化;最后的 HIT 命中敌人、发动后可以令倒地的敌人起身。
	2	10			倒地	追加空中浮空,地面浮空变高。
	3 ~ 4	13			倒地	最后一击放出火炎弹,非常简单可以实现连携。
天狼灭牙 · 碎霸	1	6	↑	地	倒地	装备技能 "烈震"、"刚烈" 后变化。
	2	8			倒地	2HIT 范围扩大
	3 ~ 4	11			倒地	攻击变为 3 段、HIT 数增加。
天狼灭牙 · 风迅	1	10	→	风	–	装备技能 "疾风"、"俊敏" 后变化。
	2	12			–	"真空波" 距离、HIT 数增加。
	3 ~ 4	13			–	"真空波" 距离、HIT 数进一步增加。
天狼灭牙 · 水莲	1	3	↑	水	倒地	装备技能 "水尘"、"扩散" 后变化。
	2	4			倒地	攻击范围扩大。
	3 ~ 4	5			倒地	攻击范围进一步扩大。

特殊变化技

■ 无法通过正常方法习得。

名称	TP	HIT	追加效果	备注
ダオスコレダー	12	1	倒地	装备装饰品 "ダオスマント" 时由 "爆碎阵" 变化而来。

秘奥义

■ 发动秘奥义需要各角色装备 SKILL "スペシャル" (特定武器附加);

■ 流程剧情发展到 "バクティオン神殿" 从デューク处获得 "宙の戒典" 附加 SKILL "スペシャル";剧情第 2 次返回 "帝都ザーフィアス城" 御剑の阶梯 BOSS 战以及将 "宙の戒典" 返回时得到的 "ニバンボシ" 也附加 SKILL "スペシャル"。

名称	属性	追加效果	习得条件 / 备注
渐毅狼影阵	–	ダウン	发动条件为:OVL3 以上发动奥义时按○键。
天翔光翼剑	–	ダウン	发动条件为:通关一次、装备 "明星贰号"、OVL4 以上发动奥义时按○ +× 键。
武神双天波	–	ダウン	※注:参见系统部分介绍。



简述：艾丝缇尔既能学会各种治愈术，也可以习得一些颇具实用性的剑术，是个在战斗中能派上很大用场的队友。物防和魔防上的优势令艾丝缇尔在近身战中不是太吃亏，但是她的敏捷比较低，有时会被敌人追打。对我方队员咏唱术时，可以用十字键切换使用目标。



特技								
名称	LV	TP	HIT	FS	属性	SKILL 变化	追加效果	习得条件／备注
ピコハン	9	4	1	↓	光	–	–	一定概率会出令对手气绝的大锤子，使用次数越多概率越高。
スタースストローク	11	5	1	→	–	フレイムフォロウ	–	使用次数越多速度越快、使用 400 次以上附加崩防效果；装备杖时速度变慢但冲击波变大。
ピアズクラスター	15	7	3	↑	–	–	浮空	使用次数越多用盾崩防的概率越高；2HIT 时可以用防御取消；3HIT 时有浮空效果、装备剑时 HIT 数 +2。
キャバルリィ	26	18	–	–	–	アミニスソーブ	–	装备杖时可以取消滁州后的硬直咏唱术。
ディバイドエッジ	35	12	1	→	–	エアディバイド	浮空	使用 100 次以上可以在空中发动；装备剑时有浮空效果。
マーシーワルツ	40	16	2	↓	–	幻晶剑	倒地	使用 200 次以上可以击中倒地的敌人，且 1HIT 时可以取消。

奥义								
名称	LV	TP	HIT	FS	属性	SKILL 变化	追加效果	习得条件／备注
ディライトロール	22	22	1+1	↑	–	–	起身、倒地（最速派生）	可以令倒地中的敌人起身；使用 200 次以上技后后能用普通攻击追加。
トライスラッシュ	31	18	3	→	–	–	–	高速三连斩；
レイスティング	51	10	4	↑	光	–	浮空、倒地	1HIT 时自动防御敌人攻击，使用 200 次以上时间延长。

魔术								
名称	种别	LV	TP	HIT	FS	属性	SKILL 变化	习得条件／备注
ファーストエイド	下级	初	6	–	–	–	–	单体：HP25% 回复。
シャープネス	下级	7	12	–	–	–	–	单体：物理攻击力上升、持续约 1 分钟。
バリアー	下级	12	15	–	–	–	バリアブルヘキサ	单体：物理防御力上升、持续约 1 分钟。
リカバー	下级	14	14	–	–	–	–	单体：异常状态回复。
レジスト	下级	17	20	–	–	–	レジスト・ヴィレ	单体：魔法防御力上升。
フォトン	下级	19	26	1	→	光	グランシャリオ	以收束的光线攻击敌人。
ナース	中级	24	42	–	–	–	ナイチンゲール	全体：HP28% 回复。
レイズデッド	中级	29	40	–	–	–	リジェネレイト／リヴァイヴ	单体：战斗不能队员以 HP30% 状态复活。
ディスペル	中级	33	38	–	–	–	–	范围：异常状态、状态变化回复。
エンジェルリング	中级	36	32	4	→		–	广范围魔术，具有中心范围内敌人效果。
ハートレスサークル	中级	38	35	–	–	–	–	中范围（移动中为全体）：HP60%（14.4%×1 次 +11.4%×4 次）
リザレクション	上级	54	80	–	–	–	–	特大范围（移动中为全体）：HP80%（16% x 5 回）回复
ホーリィランス	上级	57	48	6	↓	光	ホーリィレイン	以圣枪贯穿敌人
アスティオン	下级	SE	16	–	–	–	–	单体：魔法攻击力上升；分支剧情“クリティア族の魔术”中习得。
フォースフィールド	上级	–	56	–	–	–	–	范围：约 8 秒钟无敌；支线剧情“ハルルの树の下”中习得。

SKILL变化

- SKILL 变化技：使用 100 次（只有“幻晶剑”是 50 次）可以习得。
- SKILL 变化术：使用 50 次可以习得。

名称	TP	HIT	FS	属性	原术技	必要 SKILL	追加效果	习得条件／备注
エアディバイド	15	2	↑	–	ディバイドエッジ	俊敏	–	使用 100 次以上可以在空中发动。
フレイムフォロウ	17	2	↓	火	スタースストローク	红莲	倒地	使用次数越多发生速度越快；可以倒地追击。
アミニスソーブ	21	–	–	–	キャバルリィ	烈震	–	约 8 秒钟时间全属性攻击吸收，使用 200 次以上发生变快。
シルフィーロール	19	1	→	风	ディライトロール	疾风	倒地	回转武器在全范围卷起龙卷风。
幻晶剑	14	3	→	–	マーシーワルツ	称号“复愁の圣骑士”	–	–
バリアブルヘキサ	25	–	–	–	バリアー	扩散		小范围物理防御上升
レジスト・ヴィレ	28	–	–	–	レジスト	扩散	–	中范围魔术防御上升
グランシャリオ	32	7	↑	光	フォトン	连击		–
リヴァイヴ	64	–	–	–	レイズデッド	红莲 烈震 疾风 水尘	–	战斗不能自动回复一次
リジェネレイト	70	–	–	–	レイズデッド	俊敏 扩散	– –	范围：战斗不能以 HP50% 复活、其余情况 HP35% 回复
ナイチンゲール	55	–	–	–	ナース	刚烈	–	全体：HP48% 回复
ホーリィレイン	65	–	↓	光	ホーリィランス	水尘	–	–

バーストアーツ（BA）

- OVL1 以上在术技发动中按下 × 键使用；
- OVL 等级不同，威力、HIT 数会发生变化。

名称	OVL 等级	HIT	FS	属性	追加效果	习得条件／备注
エクストリームスターズ	1 2 3～4	9 12 15	→	–	回转	–
スターサイン・フレイム	1 2 3～4	9 12 15	→	火	回转 全员付加物理攻击提升效果。	装备技能“红莲”、“连击”后变化；附带物理攻击提升效果。
スターサイン・ジオ	1 2 3～4	9 12 15	→	地	回转 全员付加物理防御提升效果	装备技能“烈震”、“刚烈”后变化；附带物理防御提升效果。
スターサイン・ゲイル	1 2 3～4	9 12 15	→	风	回转 全员付加魔法攻击提升效果。	装备技能“疾风”、“俊敏”后变化；附带魔法攻击提升效果。
スターサイン・アクア	1 2 3～4	9 12 15	→	水	回转 全员付加魔法防御提升效果。	装备技能“水尘”、“扩散”后变化；附带魔法防御提升效果。
にゃんにゃん	特殊	N	–	–	–	需要装备“ねこじゃらし”

秘奥义

- 发动秘奥义需要各角色装备 SKILL“スペシャル”（特定武器附加）；
- “ザウデ不落宫”宝箱中的武器“ロッド”附带 SKILL“スペシャル”，必须先击败巨大怪。



名称	HIT	属性	追加效果	习得条件／备注
セイクリッドブレイム	1	光	倒地	发动条件为：OVL3 以上发动奥义时按○键；附加效果为我方全体 HP75% 回复
アルティメットエレメンツ	–	–	倒地	发动条件为：剧情进行到始祖の隶长全部精灵化或者通关一次、全バーストアーツ使用 20 次以上（不包括“にゃんにゃん”）、OVL4 以上发动奥义时按○ +× 键。

信息集结
特征集结
劲作集结
攻略集结



拉彼德 ラピ-ド



简述：拉彼德是本作中最强的角色之一，原因就在于其超高的攻击速度与频率，只要熟悉了打法和招式，即使在一些团战中也能实现无伤。拉彼德的部分术技有一定时间无敌、盗取敌人道具、不攻击而直接绕后等特殊效果，即使不主动参与战斗也可以起到支援队友的作用。

特技

名称	LV	TP	HIT	FS	属性	SKILL 变化	追加效果	习得条件 / 备注
瞬迅犬	初	6	2	→	–	雷神犬	–	使用次数越多崩防概率越高。
弧空旋牙	7	8	–	↑	–	–	起身	使用 200 次以上对小型怪物伤害 1.2 倍、可以在空中进行连携；可以令倒地敌人强制起身。
裂旋牙	12	9	–	↓	–	虚空裂旋牙	–	使用 200 次以上范围扩大、HIT 数 +1。
ローバーアイテム	16	7	–	–	–	スナッチアイテム	–	一定概率盗取物品。
飞叶翻步	18	5	–	–	–	飞叶流水阵	–	绕到敌人背后。
流影牙	24	11	–	↑	–	–	浮空	使用 200 次以上可以令命中的敌人浮空。
魔神犬	29	12	1	→	–	魔神犬 · 走牙 刚魔神犬	起身	使用次数越多，冲击波速度越快；可以令倒地的敌人起身。
疾风犬	34	14	–	–	–	幻锐犬	–	约 5 秒钟时间内无敌。
闪空犬	38	15	5	↑	–	–	倒地	使用 80 次以上发生速度变快、最初的回转攻击追加判定。

奥义

名称	LV	TP	HIT	FS	属性	SKILL 变化	追加效果	习得条件 / 备注
瞬迅回归	21	13		→	–	瞬迅啮牙	–	–
闪空烈破	26	14	2	↑	–	闪空冲烈破	–	–
			–	–	–	ビーストブロウ	–	–
爪龙烈涛牙	32	18	–	↓	–	爪龙烈空波	–	“流影牙”、“烈旋牙” 各使用 50 次。
幻影 · 碎牙	44	18	1	↑	地	幻影 · 冰河		当身技。
红莲犬	41	20	2	↓	火	–	倒地	使用 100 次以上可以在空中发动。
魔神闪空破	36	17	–	↑	光	–		“魔神犬”、“闪空烈破” 各使用 50 次。
空破特攻弹	47	22	4	↓		–	倒地	使用 100 次以上可以在空中发动。
红莲回归	51	23	2	↓	火	–		“瞬迅回归”、“红莲犬” 各使用 50 次。
圆闪牙	–	28	–	↑		–		分支剧情 “ラピードの元飼い主” 中习得；使用 100 次以上可以在空中发动。
无影狼牙	58	25	–	→	–	–	倒地	连续输出指令可以追加 4 次攻击。



バーストアーツ（BA）

■ OVL1 以上在术技发动中按下 × 键使用；
■ OVL 等级不同，威力、HIT 数会发生变化。

名称	OVL 等级	HIT	FS	属性	追加效果	习得条件 / 备注
天狼迅牙	1	10	↑	–	倒地	–
	2	11			倒地	
	3～4	14			倒地	
天狼迅牙 · 狂炎	1	6	→	火	倒地	装备技能 “红莲”、“连击” 后变化。
	2	8			倒地	
	3～4	12			倒地	
天狼迅牙 · 震击	1	10	↑	地	倒地	装备技能 “烈震”、“刚烈” 后变化。
	2	14			倒地	
	3～4	17			倒地	
天狼迅牙 · 宙霸	1	10	↑	风	倒地	装备技能 “疾风”、“俊敏” 后变化。
	2	14			倒地	
	3～4	16			倒地	
天狼迅牙 · 水祸	1	4	→	水	–	装备技能 “水尘”、“扩散” 后变化。
	2	5			–	
	3～4	7			–	

SKILL变化

■ SKILL 变化技：使用 100 次（“ビーストブロウ” 只要 50 次）可以习得。

名称	TP	HIT	FS	属性	原术技	必要 SKILL	备注
雷神犬	8	–	→	火	瞬迅犬	红莲	与奥义连携不会发生落雷；落雷命中敌人有气绝效果。
				风		疾风	
虚空裂旋牙	13	–	↑	–	裂旋牙	扩散	使用 100 次以上可以在空中发动。
スナッチアイテム	12	–	→	–	ローバーアイテム	连击	–
飞叶流水阵	15	–	→	水	飞叶翻步	水尘	水属性附加。
魔神犬 · 走牙	14	1	→	–	魔神犬	俊敏	–
刚魔神犬	18	–	↓	–	魔神犬	刚烈	–
幻锐犬	25	–	–	–	疾风犬	红莲	效果持续中不能防御。
瞬迅啮牙	15	–	→	–	瞬迅回归	连击	连击次数增加。
							刚烈
闪空冲烈破	18	3	↓	光	闪空烈破	烈震	“闪空烈破” 后一边攻击一边下降。
爪龙烈空波	20	–	↑	风	爪龙烈涛牙	疾风	–
幻影 · 冰河	20	–	→	风	幻影 · 碎牙	疾风	–
				水		水尘	
ビーストブロウ	–	–	→	–	闪空烈破	称号 “半兽少年の衣まとう犬”	撕咬后挑空。

秘奥义

■发动秘奥义需要各角色装备 SKILL “スペシャル”；
■ “ザウデ不落宫” 出现后前往 “ヘリオ－ド” 和魔导器附近的男孩对话触发剧情，杂兵战胜利后得到 SKILL “スペシャル” 以及称号 “子供好き”。

名称	HIT	属性	追加效果	习得条件 / 备注
斩!!	1	光	倒地	发动条件为：OVL3 以上发动奥义时按○键；附加效果为我方全体 HP75% 回复。
アルティメットエレメンツ	–	–	倒地	发动条件为：敏捷 800 以上（包括装备与技能效果）、“幻影 · 碎牙”、“幻影 · 冰河”、“无影狼牙” 使用 100 次以上、OVL4 以上发动奥义时按○ +× 键。



卡罗尔 カロル

简述：卡罗尔的敏捷与攻击速度在所有角色中都算是比较低的，但攻击的威力却比较大。战斗中卡罗尔的很多术技都破防或者令敌人倒地的效果，非常好用。而在回复和辅助方面，他也能起到不可忽视的作用。装备 SKILL“マイトチャージ”、“アタックアーツチャージ”、“ヒールアーツチャージ”、“サポートアーツチャージ”，按普通攻击键可以蓄力。





特技

名称	LV	TP	HIT	FS	属性	SKILL 变化	追加效果	习得条件 / 备注
卧龙アッパー	初期	6	1	↑	–	–	–	蓄力（チャージ）后可 2 次攻击；使用 200 次以上可以在空中连携。
爆碎ロック	12	10	1	↓	地	爆碎ストリート		蓄力后多段 HIT。
活心エイドスタンプ	14	12	–	–	–	活心ヒールスタンプ	–	范围：HP18% 回复；蓄力使用次数越多回复范围越大。
落破ペインショット	18	12	–	→	–	落破ペインカーニバル	–	敌人防御力一定时间下降。
雷击ウェーブ	20	14	–	↓	火 / 风	–	倒地	–
活心リカバースタンプ	21	18	–	↓	–	–	–	范围：状态异常回复；使用次数越多攻击与回复范围越大。
击虫ブレス	–	17	–	→	–	狱炎ブレス	–	流程剧情“ケーブ・モック大森林”中习得或者斗技场 100 人斩达成；使用 200 次以上攻击范围增加；蓄力后 3HIT。
裂旋スマッシュ	24	18	–	→	–	裂旋ダブルスマッシュ	–	蓄力后变为 2 回转。
森罗万象バッグ	40	15	–	–	–	–	–	支线剧情“シシリーのお愿い”之后、カルロウ X 可以取出各种东西，效果不一，可以蓄力。
落破スパイダーウェブ	28	22	–	→	–	–	–	敌人的移动速度一定时间下降。
崩袭ブレーク	32	15	–	↓	–	崩袭サンダー	–	使用 100 次以上可以在空中发动。
刚招ビート	36	8	–	–	–	–	–	自身物理攻击上升。
轰々レボリューション	38	18	–	→	–	风风レボリューション	–	蓄力后回转数增加。
落破ブーイングダンス	44	22	–	→	–	落破ブーイングフェスタ	–	敌人的攻击力一定时间下降。

奥义

名称	LV	TP	HIT	FS	属性	SKILL 变化	追加效果	习得条件 / 备注
击槌フロウアッパー	22	18	–	↑	–	–	倒地	将武器从前向后挥去。
裂旋エイドスタンプ	–	24	–	↓	–	–	–	“裂旋スマッシュ”、“活心エイドスタンプ”各使用 50 次；攻击后回复。
鬼神千裂ノック	30	28	1～3	↑	–	鬼神超重バスター	倒地	蓄力后增加至 3 个球。
狮吼灭龙フラッシュ	35	22	1	→	火	–	倒地	可以将敌人吹飞。
爆走袭击ブロウ	–	28	–	↑	–	–	–	“轰々レボリューション”、“卧龙アッパー”各使用 50 次。
魔王猛袭ライズ	49	30	–	↑	–	–	倒地	将敌人挑空。
烈震ドロップ	–	32	1	↓	地	–	–	支线剧情“ナンと修行”中习得；使用 100 次以上可以在空中发动。
究极神杀デストロイ	55	34	–	↓	–	震极灭杀スパーク	倒地	挥空后会原地回转。

SKILL变化

■SKILL变化技：使用100次（“火炎烈空”只要50次）可以习得。

名称	TP	HIT	FS	属性	原术技	必要 SKILL	追加效果	习得条件 / 备注
爆碎ストリート	16	3	↓	地	爆碎ロック	俊敏	倒地	蓄力后变为 5 次攻击。
活心ヒールスタンプ	22	–	–	–	活心エイドスタンプ	水尘	–	范围：HP36% 回复。
活心キュアスタンプ	30	–	–	–	活心ヒールスタンプ	刚烈 / 水尘	–	范围：HP50% 回复。
落破ペインカーニバル	18	–	↓	–	落破ペインショット	扩散	–	敌人防御力一定时间下降。
狱炎ブレス	28	–	→	火	击虫ブレス	红莲	–	蓄力后范围扩大。
裂旋ダブルスマッシュ	20	–	→	–	裂旋スマッシュ	连击	–	蓄力后变为 3 回转。
崩袭サンダー	22	–	↓	–	崩袭ブレーク	红莲 / 疾风	–	使用 100 次以上可以在空中发动。
风风レボリューション	24	–	→	–	轰々レボリューション	疾风	–	蓄力后回转数增加。
落破ブーイングフェスタ	26	–	↓	–	落破ブーイングダンス	扩散	–	敌人攻击力一定时间下降。
鬼神超重バスター	33	–	→	–	鬼神千裂ノック	刚烈	倒地	–
震极灭杀スパーク	38	–	↑	地	究极神杀デストロイ	烈震	–	蓄力后威力极高。
火炎烈空	–	–	↑	火	轰々レボリューション	称号“赤い二刀流”	–	使用 100 次以上可以在空中发动。

バーストアーツ（BA）

■ OVL1 以上在术技发动中按下 × 键使用；
■ OVL 等级不同，威力、HIT 数会发生变化。

名称	OVL 等级	HIT	FS	属性	追加效果	习得条件 / 备注
超牙旋灭スウィング	1	6	↑	–	倒地	回转攻击后可以将敌人浮空。
	2	10			倒地	回转数增加。
	3～4	12			倒地	回转数进一步增加。
超牙旋灭ヒート	1	9	–	火	倒地	装备技能“红莲”、“连击”后变化。
	2	15			倒地	火炎弹数量增加。
	3～4	19			倒地	火炎弹数量进一步增加。
超牙旋灭クラッシュ	1	–	–	地	–	装备技能“烈震”、“刚烈”后变化。
	2					攻击范围变广。
	3～4					攻击范围更广。
超牙旋灭タイフーン	1	–	–	风	–	装备技能“疾风”、“俊敏”后变化。
	2					回转数增加。
	3～4					回转数进一步增加、一定概率衰弱。
超牙旋灭ソウル	1	–	–	水	–	装备技能“水尘”、“扩散”后变化；范围：HP18% 回复。
	2					回复范围变广、HP36% 回复。
	3～4					回复范围变广、HP50% 回复。

秘奥义

■发动秘奥义需要各角色装备 SKILL“スペシャル”；
■流程后期在“ダングレスト”宿屋睡觉触发 4 次卡罗尔睡不着觉的剧情（33% 概率）习得 SKILL“スペシャル”，中途还能先获得称号“眠れぬ少年”。

名称	HIT	属性	追加效果	习得条件 / 备注
豪霸连刃インパクト	8	–	倒地	发动条件为：OVL3 以上发动奥义时按○键。
刚闪爆杀ウルトラ X ボンバー	1	–	倒地	发动条件为：完成分支剧情“カルロウ X の改造”、“森罗万象バッグ”使用 200 次以上）、OVL4 以上发动奥义时按○+× 键。



CV：森永理科

丽塔 リタ



简述：擅长魔术攻击的丽塔是队伍中典型的攻击后卫。由于敏捷和防御力的限制，她只能在远程进行火力支援，战斗中必须避免被敌人靠近。攻击方面，丽塔在OVL爆气状态下可以实现0咏唱时间发动魔术，所以一些BOSS战时善用这一优势能够将强敌活活屈死。

特技

名称	LV	TP	威力	HIT	FS	属性	SKILL 变化	追加效果	习得条件／备注
β×Ψ＝√	初	10	200	2	↑	–	–	–	使用30次以上命中倒地的敌人、气绝概率增加；装备锁时在空中按○键可以追加攻击。
ζ×Ψ＝Φ	16	12	280	2	↑	–	∫▽＝Σ（ωπ）	浮空	使用200次以上可以令攻击命中的敌人强制浮空；装备锁时HIT数+1
∠＝(x,y,z)	26	16	330	2	→	–	∠＝(r.θ.φ)	–	使用次数越多崩防概率越高。

奥义

名称	LV	TP	威力	HIT	FS	属性	SKILL 变化	追加效果	习得条件／备注
ζ＝δτ（ωρ）	22	20	370	1	↓	–	–	–	使使用100次以上可以在空中发动；可以追击倒地的敌人。
∠＝∞	30	14	400	3	→	–	–	–	使用次数越多发射页数越多。最大页数为15；使用1000次以上可以按□键可以取消。
（δ／x）λ＝ι	38	20	380	2	↓	–	A＝Iκ{λ∈Λ}	–	使用100次以上可以在空中发动；使用200次以上时、爆发时按×键伤害增加。

SKILL变化

■SKILL变化技：使用100次可以习得；

■SKILL变化术：使用50次（“バーンストライク”只要20次）可以习得。

名称	TP	威力	HIT	咏唱时间	FS	属性	原术技	必要SKILL	追加效果	习得条件／备注
∫▽＝Σ（ωπ）	16	280	3	–	→	–	ζ×Ψ＝Φ	连击	–	可以追击倒地的敌人。
∠＝(r.θ.φ)	19	330	2	–	→	–	∠＝(x,y,z)	刚烈	回转	可以追击倒地的敌人。
A＝Iκ{λ∈Λ}	23	380	3	–	↑	火	（δ／x）λ＝ι	红莲	倒地	使用100次以上可以在空中发动。
イラプション	18	470	5	3s	↑	火	ファイアボール	刚烈	–	可以追击倒地的敌人。
アイヴィーラッシュ	16	470	6	3.33s	↑	地	ストーンブラスト	水尘	–	下雾时伤害+20%。
デモンズランス	20	520	2	3.67s	↓	暗	スプレッドゼロ	俊敏	–	夜晚时伤害+20%。
アクアレイザー	32	510	2	4.67s	↑	水	スプラッシュ	扩散	–	下雨时伤害+20%。
フリーズランサー	28	550	8	3.67s	→	水／风	スプラッシュ	连击／疾风	–	下雪时伤害+20%
ライオットホーン	36	20	4	4.33s	→	地	ロックブレイク	烈震	起起身	可以令倒地的敌人起身。
ゴルドカッツ	46	550	11	4.5s	↓	地／火	トラクタービーム	红莲／烈震	–	傍晚时伤害+20%。
フレイムドラゴン	30	550	10	4s	→	火	スパイラルフレア	刚烈／俊敏	–	使用次数越多HIT数越多。
ブラッディハウリング	58	750	10	6.67s	→	暗	ヴァイオレントペイン	刚烈／扩散	–	可以追击倒地的敌人；夜晚时伤害+20%。
サンダーブレード	68	700	2	5.67s	↑	火／风	ブレードロール	红莲／疾风	倒地	倒地效果；下雨或者风沙时伤害+20%。
バーンストライク	40	600		4.33s	→	火	ネガティブゲイト	–	–	–称号“记忆丧失のムードメーカー”

魔术

名称	种别	LV	TP	威力	HIT	咏唱时间	FS	属性	SKILL 变化	追加效果	习得条件／备注
ファイアボール	下级	初	8	350	1（~10）	2.33s	→	火	イラプション	–	使用次数越多、射出火球数越多。
ストーンブラスト	下级	初	10	380	5	2.33s	↑	地	アイヴィーラッシュ	–	可以追击倒地敌人。
シャンパーニュ	下级	14	14	400	4	2.5s	↑	水	–	–	每使用100次效果范围增加约10%增加，最多增加10次；下雨时伤害+20%。
スプレッドゼロ	下级	18	12	440	1	2s	↓	暗	デモンズランス	–	范围小；夜晚时伤害+20%。
スプラッシュ	中级	16	22	410	7	3.67s	↓	水	アクアレイザー／フリーズランサー	起身	每使用100次效果范围增加约10%增加，最多增加10次；下雨时伤害+20%；可以令对手起身。
ロックブレイク	中级	24	34	470	3	4s	↑	地	ライオットホーン	倒地	倒地效果。
トラクタービーム	中级	28	42	490	7	4.17s	↓	–	ゴルドカッツ	倒地	倒地效果。
ネガティブゲイト	中级	–	46	550	8	4.67s	↓	暗	バーンストライク	–	支线剧情“ヘルメスメモ”中习得；夜晚时伤害+20%。
スパイラルフレア	中级	32	38	510	1	3.83s	→	火	フレイムドラゴン	倒地	倒地效果；使用200次以上发动时自动修正为敌人方向。
タイダルウェイブ	上级	52	72	540	8	6.5s	→	水	–	–	下雨时伤害+20%。
ヴァイオレントペイン	上级	41	50	570	8	5.67s	↓	暗	ブラッディハウリング	–	可以追击倒地的敌人；下雾时伤害+20%。
ブレードロール	上级	36	54	650	6	4.5s	→	–	サンダーブレード	–	风沙时伤害+20%。
グランドダッシャー	上级	46	64	630	7	5s	↑	地	–	–	–
クリムゾンフレア	上级	58	62	690	15	5.83s	↑	火	–	–	–
メテオスウォーム	上级	–	76	780	12	7.33s	↓	–	–	–	分支剧情“メテオスウォーム”中习得；风沙时伤害+20%。

バーストアーツ（BA）

■OVL1以上在术技发动中按下×键使用；

■OVL等级不同，威力、HIT数会发生变化。

名称	OVL 等级	威力	HIT	FS	属性	追加效果	习得条件／备注
ミスティックドライヴ	1／2／3～4	–	10	↑	–	–	OVL等级越高追加攻击次数越高。
レイジングドライヴ	1／2／3～4	820	10	↑	火	–	装备技能“红莲”、“连击”后变化。
ルーイナスドライヴ	1／2／3～4	820	10	↓	地	–	装备技能“烈震”、“刚烈”后变化。
フリーティングドライヴ	1／2／3～4	820	10	→	风	–	装备技能“疾风”、“俊敏”后变化。
ディフュージョナルドライヴ	1／2／3～4	820	6	↑	水	–	装备技能“水尘”、“扩散”后变化。

秘奥义

■发动秘奥义需要各角色装备SKILL“スペシャル”（特定武器附加）；

■进入“ゾフェル冰刃海”后宝箱中获得武器“サイケデリカ”附加SKILL“スペシャル”。

名称	HIT	属性	追加效果	习得条件／备注
エンシェントカタストロフィ	1111	–	倒地	发动条件为：OVL3以上发动奥义时按○键。
インディグネイション	1765	火／风	倒地	发动条件为：“サンダーブレード”使用200次以上、斗技场中将时を驱ける男的HP削减至一半以下后发动OVL4的“サンダーブレード”就能触发剧情（200人战或者团体战）、OVL4以上发动奥义时按○+×键。



简述：虽然是一个用弓的角色，但雷文的招式变化却比较大。近身除了弓以外还可以使用短刀。雷文装备 SKILL “スタイルチェンジ” 后可以根据距离敌人的远近来变化招式，玩家只有充分熟悉了他的全部招式，用起来才会比较顺手。“土龙なり” 就是一个很好的例子。

特技

名称	LV	TP	HIT	FS	属性	SKILL 变化	追加效果	习得条件 / 备注
时雨	初	8	1	→	–	时雨の音	–	使用 200 次以上连续输入可以追加 1 次攻击。
恋ノ花	初	12	1	↓	–	–	魅惑	从敌人背后命中必然魅惑；使用 200 次以上魅惑效果持续时间上升。
土龙なり	初	11	1～2	↑	地	萤なり	倒地	设置地雷，对空中的敌人无效；使用 200 次以上爆发时攻击范围变为 2 倍。
天の闪き	25	15	1	↓	–	苍天の闪き	–	使用 200 次以上箭速变快，可蓄力。
回る景色	30	13	1	→	–	回る回る景色	回转、气绝	使用回数 200 回以上で术技ボタン长押しで追加攻击可能。
爱の快针	31	18	–	–	–	–	–	帮 HP 低的我方成员回复；使用次数越多回复量、回复人数变化。(100 回未满：HP30％／1 人；100 回以上：HP18％／2 人；200 回以上：HP15％／3 人。)
黑の追迹	33	16	–	→	–	エレメンタル マスター	–	可以倒地追击；使用 100 次以上可以在空中发动；使用次数越多弹数越多。
紫苑の蛇	36	12	1	↓	–	紫苑の鼬	倒地	可以具有追尾性能。



奥义

名称	LV	TP	HIT	FS	属性	SKILL 变化	追加效果	习得条件 / 备注
舞うが如く	25	24	6	→	–	–	–	–
碧の刹那	26	18	–	↓	–	红の螺旋	倒地	使用 50 次以上发动后的硬直时间减少。
天泪	34	18	2	↑	–	天泪の雨 天泪の云	倒地	初段没有命中敌人不会派生追击。
散るように	39	28	1	↓	–	尚、散るように	倒地	使用 100 次以上可以在空中发动。
天の叹き	42	23	–	↓	–	–	–	降下的箭矢为 10 支。
流れ星	47	21	–	→	–	扩がる世界	–	速度增加的同时威力上升。
罪と罚・罪	52	26	–	→	–	罪と罚・罚	–	箭矢的数量随武器变化。(重弓：3 支；轻弓：5 支。)
风の啸り	58	23	1	→	风	–	–	具有贯通性能。

SKILL变化

■SKILL变化技：使用100次（“エレメンタルマスター” 只要50次）可以习得；
■SKILL变化术：使用50次可以习得。

名称	TP	HIT	FS	属性	原术技	必要 SKILL	追加效果	备注
时雨の音	8	1	→	–	时雨	刚烈	–	令敌人崩防时爆发。
萤なり	16	1～2	↑	火	土龙なり	俊敏	–	空中设置爆弹；使用 100 次以上可以在空中发动。
苍天の闪き	18	1	↓	–	天の闪き	疾风	回转	落下时间相对较长。
回る回る景色	15	3	→	–	回る景色	连击	气绝	–
天泪の雨	20	4	↑	–	天泪	连击 疾风	倒地	连续按普通攻击键可以增加 HIT 数。
天泪の云	20	2	↓	–	天泪	刚烈 俊敏	倒地	攻击时可以用防御取消。
尚、散るように	30	2	↓	–	散るように	烈震 刚烈	倒地	未命中时落地没有；使用 100 次以上可以在空中发动。
扩がる世界	18	3	→	–	流れ星	扩散	–	弓发射的角度随装备品变化。
红の螺旋	9	–	→	火	碧の刹那	红莲	–	使用 50 次以上发动后硬直时间减少；使用 200 次以上发动时间短缩。
エレメンタルマスター	30	6	→	火、地 风、水	黑の追迹	称号 “凄腕のヒットマン”	倒地	使用 100 次以上可以在空中发动。
エアスラスト	14	6	→	风	ウィンドカッター	烈震	–	–
インヴェルノ	34	3	↑	风 水	アリーヴェデルチ	水尘	–	–
テンペスト	52	12	↑	火 风	ハヴォックゲイル	红莲 刚烈	倒地、回转	可以令 OVL 状态的敌人气绝。
ストップフロウ	100	–	–	–	ヴァンジーロスト	红莲 烈震 疾风 水尘	–	一定直接停止敌人行动、攻击。一场战斗中使用多次则硬直时间变长。

魔术

名称	种别	LV	TP	HIT	FS	属性	SKILL 变化	追加效果	习得条件 / 备注
ウィンドカッター	下级	25	10	1	→	风	エアスラスト	–	风刃斩击敌人。
アリーヴェデルチ	中级	–	22	3	↑	风	インヴェルノ	魅惑	支线剧情 “シシリーのお愿い” 中习得。
ハヴォックゲイル	上级	56	40	6	↑	风	テンペスト	倒地、回转	可以令 OVL 状态的敌人气绝。
ヴァンジーロスト	上级	–	30	–	–	–	ストップフロウ	魅惑	支线剧情 “ヴァンジーロスト” 中习得。

バーストアーツ（BA）

■OVL1以上在术技发动中按下×键使用；
■OVL等级不同，威力、HIT数会发生变化。

名称	OVL 等级	FS	属性	追加效果	习得条件 / 备注
愤激の乱	1	→	–	–	没有方向修正。
	2		箭矢数量增加。		
	3～4		箭矢数量进一步增加。		
袭火の乱	1	↑	火	–	装备技能 “红莲”、“连击” 后变化。
	2				
	3～4				
金刚の乱	1	↓	地	–	装备技能 “烈震”、“刚烈” 后变化。
	2				
	3～4				
神风の乱	1	→	风	–	装备技能 “疾风”、“俊敏” 后变化。
	2				
	3～4				
骤雨の乱	1	↓	水	–	装备技能 “水尘”、“扩散” 后变化。
	2				
	3～4				

スタイルチェンジ2

■装备SKILL “スタイルチェンジ2”、在敌人附近发动后变化；与SKILL变化不同、不能正常习得。

名称	TP	HIT	FS	属性	原术技	追加效果	备注
紫苑の鼬	12	1	↓	–	紫苑の蛇	–	–
飞ぶように	28	2	↓	–	散るように	倒地	使用 100 次以上可以在空中发动。
罪と罚・罚	26	2	→	–	罪と罚・罪	–	–
风の猛り	23	1	→	风	风の啸り	–	可以倒地追击。

秘奥义

■发动秘奥义需要各角色装备SKILL “スペシャル” （特定武器附加）；
■进入 “ゾフェル冰刃海” 后宝箱中获得武器 “ハデス” 附加SKILL “スペシャル”。

名称	HIT	属性	追加效果	习得条件 / 备注
ブラストハート	14	–	倒地	发动条件为：OVL3 以上发动奥义时按○键；附加效果为我方全体 HP75％ 回复。
クライシスレイン	6	–	倒地	发动条件为：装备技能 “スタイルチェンジ”、“スタイルチェンジ 2”；“紫苑の蛇”、“散るように”、“罪と罚・罪”、“风の啸り” 使用 100 次以上、OVL4 以上发动奥义时按○+× 键。





简述：朱蒂丝最大的特色就是她华丽的对空战斗，从浮空到空连再到落地，她可以流畅地完成连段的整个过程，但是对操作的要求比较高。需要注意的是，空中连段和敌人的重量有关，一些招式的组合也对使用次数有限制。技能的倒地效果在连段中也要注意。

特技

名称	LV	TP	HIT	FS	属性	空中	SKILL 变化	追加效果	习得条件 / 备注
天月旋	初	6	1	↑	–	○(200)	–	–	使用 200 次以上发动时长按指令可以将敌人挑得更高。
月牙	初	8	1	↓	–	○(0)	月牙・鹰	–	25、50、100、200、400 次使用时崩防概率上升。
崩蹴月	初	7	2	↓	–	○(200)	–	–	使用 200 次以上 HIT 数增加；3HIT 时硬直时间延长。
月影刃	初	11	1	→	–	○(200)	月影尖刃	–	使用 200 次以上按攻击键可以追加攻击；追加攻击限定使用 300 次以上且装备枪时。
弧月闪	26	12	2	→	–	×	彗月阵	–	使用100次以上可以令倒地的敌人起身，使用200次以上可以崩防。
如月	29	17	4	↓	–	○(200)	–	倒地	使用 200 次以上空中发动时长按攻击键最后可以挑空。
残月	35	10	2	↑	–	○(0)	残月・隼	–	使用 150 次以上可以命中倒地的敌人。
神月烈破	42	14	1	→	–	○(180)	ブラシ烈破(特殊)	倒地	使用 200 次以上空中发动时，长按指令可以追加 1 次攻击，长按↓＋术技指令可以肘击。
岚月	47	16		↑	风	×	岚月・燕	–	使用 200 次以上技后硬直时间减少。
尖月	54	15	1	↑		○(180)	–	–	使用 200 次以上，攻击中可以进行空中连携。
飞燕月华	SE	9	1	↑	–	○(180)	飞燕连月华	起身	分支剧情“怪しい物音”中或者
旋月刃	–	–	1	→	–	○(100)	–	倒地	下雨或者风沙时伤害 +20%

奥义

名称	LV	TP	HIT	FS	属性	空中	SKILL 变化	追加效果	习得条件 / 备注
风月	26	22	–	↑		×	–	倒地	使用 200 次以上可以命中倒地的敌人。
月华天翔刃	28	20	–	↑	–	×	–	倒地	“月影刃”使用 30 次、“天月旋”使用 40 次。
圆月	32	23	–	→	–	○(0)	圆月・鸢	倒地	使用 100 次以上可以在地上发动。
飞燕崩蹴月	–	22	–	↓	–	○(100)	–	倒地	“飞燕月华”、“崩蹴月”各使用 50 次；使用 100 次以上可以在空中发动。
月光	44	24	–	↓	–	○(120)	– 月光・乌	倒地	使用次数越多发生速度越快。
翔舞枪月闪	51	28	1	↓	–	○(120)	天雷枪月	–	发动时高度越高威力越大。
雷神月咏华	57	23		→	火、风	×	–	倒地	“如月”、“天雷枪月”各使用 50 次。
月破坠迅脚	60	30	–	→	–	○(100)	月破紫电脚 お扫除の时间(特殊)	倒地	–
月闪光	64	36	3	↑	–	○(120)	–	倒地	–
落月爪	SE	29	1	↓	–	×	お扫除の时间(特殊)	倒地	分支剧情“クリティア族の移住”中习得。

SKILL变化

■SKILL变化技：使用100次（称号变化技只要50次）可以习得。

名称	TP	HIT	FS	属性	空中	原术技	必要 SKILL	追加效果	备注
月牙・鹰	11	–	↑	–	○(0)	月牙	烈震	倒地	使用 200 次以上落下动作中可以进行连携。
飞燕连月华	12	3	↓	–	○(150)	飞燕月华	连击	倒地	使用 200 次以上，2HIT 以后可以与攻击技连携。
岚月・燕	19	–	→	风	–	岚月	疾风	–	使用 200 次以上可以长按术技键可以追加攻击。
圆月・鸢	26	3	↑	–	○(0)	圆月	扩散	倒地	使用 100 次可以在地面发动使用 200 次以上可以向下追打。
天雷枪月	21	–	↓	火、风	○(120)	翔舞枪月闪	红莲 疾风	倒地	HIT 数随高度变化，使用 200 次以上发生变快。
月破紫电脚	34		→	火、风	○(100)	月破坠迅脚	红莲 俊敏	倒地	使用 200 次以上 HIT 数变为 3。
彗月阵	10	–	–	–	–	弧月闪	水尘	–	范围内我方回复，长按×键回复量增加。
月影尖刃	27	1	→	地	–	月影刃	刚烈	倒地	使用 200 次以上发生速度变快
残月・隼	11		↓	风	○(100)	残月	俊敏	起身	–
月光・乌	–	–	–	火	○(100)	月光	红莲	倒地	可以命中倒地的敌人
ブラッディローズ	38	–	→	–	○(100)	月华天翔刃	さすらいの守钱奴	–	4HIT 未命中不会连续突刺。

特殊变化

■前提条件：称号“グラマラスメイド”＋装备“デッキブラシ”，无法正常习得。

名称	HIT	追加效果	备注
ブラシ烈破	–	倒地	“神月烈破”使用 300 次以上、在地上使用“神月烈破”时变化。
マインドオブブラシ	–	倒地	“ブラシ烈破”持续按攻击、术技、防御键发动。
お扫除の时间(暂定名)	–	倒地	“月破坠迅脚”、“落月爪”使用 200 次以上、发动以上奥义中持续按攻击、术技、防御键发动。没有技能名。

バーストアーツ（BA）

■OVL1以上在术技发动中按下×键使用；

■OVL等级不同，威力、HIT数会发生变化。

名称	OVL 等级	HIT	FS	属性	空中	追加效果	习得条件 / 备注
封尘冲月华	1 2 3～4	–	↑	–	○	–	–
炎华封爆冲	1 2 3～4	–	→	火	○	–	装备技能“红莲”、“连击”后变化。
地额封晶尘	1 2 3～4	–	→	地	○	–	装备技能“烈震”、“刚烈”后变化。
风尘封缚杀	1 2 3～4	–	↑	风	○	–	装备技能“疾风”、“俊敏”后变化。
苍华月瀑封	1 2 3～4	–	↓	水	○	–	装备技能“水尘”、“扩散”后变化。



秘奥义

■发动秘奥义需要各角色装备SKILL“スペシャル”（特定武器附加）；

■流程后期在“ヘラクレス”与同伴回合时自动装备的武器“エルヴンボウ”附加SKILL“スペシャル”。

名称	HIT	属性	追加效果	习得条件 / 备注
ブラストハート	14	–	倒地	发动条件为：OVL3 以上发动奥义时按○键。
クライシスレイン	6	–	倒地	发动条件为：“月闪光”、“月光”使用 100 次以上、OVL4 以上发动奥义时按○＋×键。

INFORMATION | FEATURE | EXPRESS | GUIDE



弗林 フレン



简述：在X360版中只能在一场剧情战斗并肩作战的弗林，本次在PS3版中有了更多的戏份。不仅包括术技、BA技、SKILL在内的所有技能可用，而且招式的丰富程度甚至比尤利还高。弗林的最强防具"ジェネラルアーマー"和"ジェネラルヘルム"有全属性耐性，也非常实用。



特技

名称	LV	TP	HIT	FS	属性	SKILL 变化	追加效果	习得条件／备注
魔神剑	初期	5	2	→	–	–	起身	使用次数越多冲击波越大。
虎牙破斩	初	6	2	↓	–	虎牙连斩	倒地	使用100次以上可以在空中发动；使用200次以上在地面发动时、按○键可以追加攻击。
瞬迅剑	初期	7	1	→	–	–	回转	–
光翔翼	初期	12		↑	光	光翔翼・散	起身	初段没有命中无法发动到最后。使用200次以上有倒地起身效果。
飞天翔驱	24	12	–	↑	–	凤凰天驱	–	使用100次以上可以在空中发动。
断空剑	29	12		↑	–	次元斩	–	1HIT时可以取消；使用50次以上空中可以取消。
散沙雨	36	15	4	→	–	秋沙雨	–	从侧面命中有倒地效果；使用次数越多HIT数增加(200/1000/2000次：5/6/7HIT)

奥义

名称	LV	TP	HIT	FS	属性	SKILL 变化	追加效果	习得条件／备注
红莲剑	初	18	3	↓	火	刚・红莲剑	倒地	使用回数100回以上使用で空中发动可能
魔神连牙斩	初	18	4	→	–	–	倒地	使用200次以上冲击波变为5个；使用次数越多速度越快。
狮子战吼	32	15	2	↓	–	–	倒地	OVL时、1HIT时可以用防御取消。
爪龙连牙斩	41	20	5	→	–	–	起身	3HIT时有强制敌人起身效果。
魔皇刃	47	22	1	↓	–	烈震天冲	倒地	使用200次以上可以按×键3段蓄力。
守护方阵	51	26	6	↑	光	–	–	攻击、回复6次。
光破旋冲阵	–	26	9	↑	光	–	–	初段未命中不能发动至最后；使用200次以上光阵范围扩大。
秋沙雨	初	18	10	↑	–	散沙雨	–	空中可以取消。

魔术

名称	种别	LV	TP	HIT	FS	属性	SKILL 变化	追加效果	习得条件／备注
ファーストエイド	下级	初	8	–	–	–	キュア	–	单体：HP25％回复
ルミナンサイス	下级	初期	14	4	–	光	ミストラルソウル	–	–
ディバインストリーク	上级	54	58	20	→	光	–	–	–
ホーリィランス	上级	60	48	6	↓	光	–	–	–

SKILL变化

■SKILL变化技：使用100次（"次元斩"只要50次）可以习得；

■SKILL变化术：使用50次可以习得。

名称	TP	HIT	FS	属性	原术技	必要SKILL	追加效果	习得条件／备注
凤凰天驱	14	3	→	火	飞天翔驱	红莲	–	使用100次以上可以在空中发动。
烈震天冲	27	6	↑	地	魔皇刃	烈震	–	–
虎牙连斩	7	7	↓	–	虎牙破斩	连击 疾风	倒地	使用100次以上可以在空中发动；在地面发动时，2HIT可以空中取消。
光翔翼・散	24	3	→	光	光翔翼	扩散	倒地	初段未命中最后不能发动。
秋沙雨	26	7	↑	–	散沙雨	俊敏 连击	–	从侧面命中有倒地效果；使用次数越多HIT数增加(200/400/800/1600/2500/4000回：8/9/10/11/12/13HIT)
刚・红莲剑	11	1	↓	火	红莲剑	红莲 刚烈	–	使用100次以上可以在空中发动。
次元斩	18	6	↑	–	断空剑	称号"优しき剑术の传承者"	–	使用100次以上可以在空中发动。
キュア	16	–	–	–	ファーストエイド	水尘	–	单体：HP75％回复
ミストラルソウル	28	4	↑	风	ルミナンサイス 光	疾风	–	–

特殊变化

■由"凤凰天驱"派生，无法正常习得。

名称	HIT	FS	属性	追加效果	备注
绯凰绝炎冲	–	–	火	–	由"凤凰天驱"派生；发动条件为："凤凰天驱"使用200次以上，OVL1以上以特定时机输入"凤凰天驱"所设定的按键(时机为着地后3帧(1帧为1/60秒)内，"凤凰天驱"发动过程中不能按键。

バーストアーツ（BA）

■OVL1以上在术技发动中按下×键使用；

■OVL等级不同，威力、HIT数会发生变化。

名称	OVL等级	HIT	FS	属性	追加效果	习得条件／备注
光翔战灭阵	1	–	→	–	–	光柱攻击敌人、巨大冲击波追击。
	2					光柱HIT数增加。
	3～4					冲击波HIT数增加。
光翔战灭阵・狮炎	1	–	↓	火	–	装备技能"红莲"、"连击"后变化；炎狮子追击。
	2					较大的炎狮子追击。
	3～4					更大的炎狮子追击。
光翔战灭阵・震斩	1	–	→	地	–	装备技能"烈震"、"刚烈"后变化；岩石追击。
	2					
	3～4					
光翔战灭阵・旋迅	1	–	↑	风	–	装备技能"疾风"、"俊敏"后变化；以风刃追击浮空的敌人。
	2					风刃增加一个。
	3～4					追加多段HIT攻击。
光翔战灭阵・苍弹	1	–	→	水	倒地	装备技能"水尘"、"扩散"后变化；水泡破裂攻击敌人。
	2				倒地	水泡数增加且范围扩大。
	3～4				倒地	水泡数增加且范围大幅扩大。

秘奥义

■发动秘奥义需要各角色装备SKILL"スペシャル"（特定武器附加）。

■流程后期在"オルニオン"与同伴回合时自动装备的武器"ホワイトナイトソード"附加SKILL"スペシャル"。

名称	HIT	属性	追加效果	习得条件／备注
光龙灭牙枪	20	光	倒地	发动条件为：OVL3以上发动奥义时按○键。
炎霸凤翼翔	13	火	倒地	发动条件为："红莲剑"、"刚・红莲剑"使用次数同时达到100以上，OVL4以上发动"红莲剑"、"刚・红莲剑"时按○＋×键。
武神双天波	25	–	倒地	※注：参见系统部分介绍。



简述：帕蒂是 PS3 版新增的角色，受到的关注自然也就比较大。每场战斗开始前，帕蒂的战斗风格随机，可以通过技能“フォームアップ”进行调整。由于术技和技能随战斗风格变化很大，所以玩家要对每个战斗风格的特点都比较熟悉。总而言之，帕蒂是一个极为喧哗热闹的角色。

特技

名称	LV	TP	FS	属性	SKILL 变化	习得条件 / 备注
フォームアップ	初期	0	–	–	–	自身随机变化四种战斗风格的特技；补助效果随风格变化。
ヴァリアブルトリガー	初	10	→	–	トリガーチューン	发射弹丸的特技。
トリックトリック	初	12	–	–	トリックオアトリート	设置从箱子中弹射的道具；可以在空中发动。
クランキーボム	29	8	↑	火	–	向投出的爆弹丢掷飞刀，第一刀也会给自己带来伤害。
ランダムフォール	36	9	↓	–	フォーリンアイス	从敌人上方落下道具；最初投掷的飞刀也有判定。
サーチガルド	–	10	→	–	ガルドスティール	分支剧情“サーチガルド”中习得。

奥义

名称	LV	TP	FS	属性	SKILL 变化	习得条件 / 备注
リトルビッグシェフ	初	22	↑	–	ファイヤービッグシェフ	“フライパン”攻击后通过料理支援我方队友。
リスキーベット	31	18	↓	–	–	输入○、×、□键其中之一可以追加攻击。
セヴァードフェイト	39	20	↓	–	フェイタルサーキュラー	输入○、×、□键其中之一可以追加攻击。
ウェルカムディッシュ	42	16	→	–	–	前方出现各种料理；回复系料理出现时周围敌人会受到伤害、落下的锅有攻击判定。
デンジャラスラダー	47	21	→	暗	–	输入○键赌大、输入□键赌小、赢了便增加铳击次数；输入×键为最后一击。
スターオブドリーム	54	25	–	光	–	出现可以乘坐的火箭；可以在空中发动。

SKILL变化

■SKILL变化技：使用100次（“ハッピーライト”只要50次）可以习得；

■SKILL变化术：使用50次可以习得。

名称	TP	FS	属性	原术技	必要 SKILL	习得条件 / 备注
トリガーチューン	13	→	–	ヴァリアブルトリガー	连击	铳连射变化技；攻击内容随战斗风格变化。
トリックオアトリート	15	→	–	トリックトリック	刚烈	礼物箱中出现爆弹，定时爆炸；可以在空中发动。
フォーリンアイス	14	→	风 水	ランダムフォール	水尘	令水柱从敌人上方流下的变化技。
ガルドスティール	12	↓	–	サーチガルド	俊敏	突进后盗取敌人金钱；可以在空中发动。
ファイヤービッグシェフ	28	↑	火	リトルビッグシェフ	红莲	技能发动后以料理支援我方队友，效果随机。
フェイタルサーキュラー	24	↑	光	セヴァードフェイト	疾风	攻击后输入○、×、□键其中之一可以追加攻击。
ハッピーライト	12	–	–	ファンシーエレメンツ	称号“如才なき守护役”	范围内我方物攻、物防、魔攻、魔防随机1项一定时间上升。
ワイドリスク	30	–	–	リスキーキャスト	扩散	随机发动中级、上级魔术。发动内容随战斗风格变化。
ジャンパイ	40	↓	–	カードザギャンブル	烈震	随麻将的不同威力会发生变动。

バーストアーツ（BA）

■OVL1以上在术技发动中按下×键使用；

■OVL等级不同，威力、HIT数会发生变化。

名称	OVL 等级	ヒット	FS	属性	追加效果	习得条件 / 备注
グリッターズレイン	1	10	↓	–	–	丢掷飞刀发动魔法阵启动术式；○或×键没有命中或者没有输入则自身造成伤害。
	2	14				
	3～4	18				
ボルカニックブラスト	1	10	↑	火	倒地	装备技能“红莲”、“连击”后变化。
	2	14				
	3～4	18				
グランドブロウ	1	7	↓	地	倒地	装备技能“烈震”、“刚烈”后变化。
	2	10				
	3～4	13				
ウィンディイレイジ	1	14	→	风	回转	装备技能“疾风”、“俊敏”后变化。
	2	24				
	3～4	34				
ハイドロールレイド	1	7	↑	水	倒地	装备技能“水尘”、“扩散”后变化。范围内我方HP、TP回复。
	2	9				
	3～4	11				

秘奥义

■发动秘奥义需要各角色装备SKILL“スペシャル”（特定武器附加）；

■第2次进入“帝都ザーフィアス城”，调查地下牢上层通道陈设的枪架获得武器“カプリア”附加SKILL“スペシャル”，此时在食堂也有“カプリア”买。

名称	HIT	属性	追加效果	习得条件 / 备注
サモンフレンズ	–	–	倒地	发动条件为：OVL3以上发动奥义时按○键。

魔术

名称	种别	LV	TP	FS	属性	SKILL 变化	习得条件 / 备注
ファンシーエレメンツ	下级	34	12	–	–	ハッピーライト	我方一人随机属性付加。
リスキーキャスト	下级	初	10	–	–	ワイドリスク	随机发动单体魔术。
ギャンブルキャスト	上级	43	50	–	–	–	按○、×键不规则变更上级魔术。
カードザギャンブル	上级	48	20	→	–	ジャンパイ	–
クリティカルモーメント	上级	SE	60	–	–	–	效果随机。

由风格带来的普通攻击变化

术技风格	Normal（N）	Advance（A）	Brainiel（B）	Critical（C）	备注
ニュートラル	刀向下挥斩×3	横斩→铳横殴→横斩	两手击飞敌人	按住L1键与Brain风格有同样的攻击	全部普通攻击速度上升
→＋攻击	水平射击（短）×2	突进→横斩→突进	水平射击（长）×2	同上	Brain风格攻击水平射击（长）×3
↑＋攻击	斜向射击（短）3HIT	挑空→头顶→挑空	斜向45°度射击（长）3HIT	同上	–
↓＋攻击	望远镜巡视→窥视 2HIT	望远镜巡视→向上→望远镜巡视	望远镜巡视→发射针状道具	同上	会心时的Brain风格攻击，望远镜巡视→发射针状道具×2
ジャンプ攻击	刀向下挥斩	刀向下挥斩（跳跃↓攻击）下方射击	望远镜发射椭圆形道具	同上	–
フリーラン攻击	铳和到回转攻击 2HIT	跃入	铳与到回转攻击 2HIT	Advance：跃入 Brain：回转攻击 4HIT	–

由风格带来的术技变化

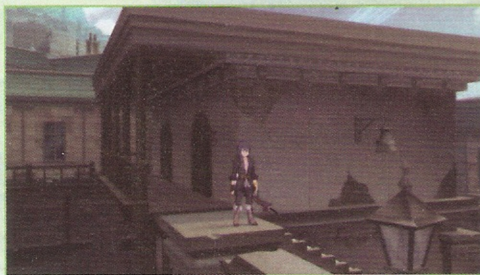
术技风格	Normal（N）	Advance（A）	Brain（B）	Critical（C）	备注
オーバーリミッツ	吹飞轻量级敌人	令敌人原地倒下	横方向吹飞倒地	略微浮空敌人	–
フォームアップ（攻击判定）	轻轻吹飞敌人	令敌人旋转	吹飞并令敌人倒地	令敌人气绝	–
フォームアップ（补助效果）	OVL槽增加	HP小回复	TP小回复	N、A、B效果不同	使用“フォームアップ”后取消动作则无法发动成功
ヴァリアブルトリガー	1发炮击	瞬间3发炮击	按×键蓄力射程、威力增加；对胆怯或者倒地的敌人有吹飞的效果	3发炮击后投掷爆弹	–
トリガーチューン	3发炮击	9发炮击并令敌人浮空	跳起后对下方3发炮击	回转同时向周围乱射，长按□键消费TP持续乱射	–
トリックトリック	–	–	出现超大的人偶进行突击	高概率出现大锤子	–
トリックオアトリート	前方出现苹果、饼干、南瓜型爆弹	前方出现苹果型爆弹	前方出现苹果型爆弹	与N风格一样	–
リトルビッグシェフ	将烤面包挑空	高速将烤面包挑空不会出现料理	用烤面包殴打并击飞敌人，可以在空中发动	用烤面包殴打敌人3下令其倒地	–
ファイヤービッグシェフ	–	–	火炎射程增加	–	–
ウェルカムディッシュ	空锅出现概率高	–	–	高概率出现回复系料理	–
リスキーキャスト	发动6属性初级攻击魔术	与N风格一样	N、A风格魔术＋4属性补助魔术，同时发动First Aid	与B风格一样	–
ギャンブルキャスト	–	–	一定概率发动“マーベラスファウンテン”	与B风格一样	–

流程攻略

帝都 ザーフィアス

游戏开场后来到喷泉处调查魔核被盗的事件，向前抵达广场，往左走触发剧情得到记事簿“ワンダーログ”。到了贵族街后会发现这里魔导器上的魔核也被偷了。来到左侧一座公馆门前，这里没人，调查房屋左侧最靠里的窗户可以进入，上楼后开左边的房间的门会看到盗取魔核的贼。跟着这个的小偷来到门外遇到骑士二人组开始教学战斗，完成后尤利被随后赶来的帝国兵并关进地牢。

在牢房中的剧情结束后得到钥匙“牢屋のカギ”，开门后向左走，在铁门右侧的木箱里取回装备。出去后一直往楼上走会看到被士兵包围的艾丝缇尔（エステル）。一场杂兵战结束后从通道向前直走，走廊右侧的食堂可以品尝料理回复HP和TP。出了食堂继续往里走，带着艾丝缇尔来到弗林的房间会发现里面没人，不过她说自己有很重要的事情要告诉弗林，所以无论如何想让尤利帮忙找到他，此时一名红发男子破门而入，流程中第一场BOSS战开始。



BOSS ザギ

扎基（ザギ）的速度比较快，而且招式之间经常进行连携。和他战斗的第一阶段要多防守反击，远距离用“苍破刃”蹭他点HP。第二阶段虽然他的攻击频率变得更快，不过有了艾丝缇尔的帮忙所以轻松不少，HP不够她会给尤利回复。战斗中注意将扎基引开不要让他接近艾丝缇尔。

秘密任务1	同伴没有太大伤害

不要和扎基离得太远，吸引住他的火力并保证艾丝缇尔不受太大伤害即可完成任务。有时艾丝缇尔看到尤利的HP满状态时会主动上前攻击扎基，这样会比较危险，所以建议大家还是适当地让扎基打两下，以免艾丝缇尔不务正业。

战斗结束穿过连廊来到另一侧来到艾丝缇尔的房间，她换了身衣服后面正式加入队伍。继续前进，右侧的通道中按下机关能打开阻隔走廊两端的铁栅栏。到达最里面的房间，调查中间的女神像并将其沿灰色砖块方向往外拖动就会出现隐藏的楼梯，下去后从下水道兜了一圈沿原路返回下町的喷泉处，和老爷爷对话后往右下方出口离开帝都并得到世界地图，拉彼德也加入队伍。冒险正式开始。

デイドン砦

出了帝都向北走到达“デイドン砦”，半路上可以遇到冒险王宿屋。进入“デイドン砦”发生剧情，从武器商人那里得到战斗之书“バトルブック”。城门右边的房屋进去后二楼有道具拿，继续爬到城墙顶上遇见迪库（分支剧情）。回到城门前发生魔物来袭的事件，结束后来到左下方一对帐篷的地方找艾丝缇尔，接着就离开这里前往西边的“クオイの森”。



クオイの森

进入森林后在半路上存盘点附近发生剧情，学会了制作料理。继续走会遇见卡罗尔（カロル），他加入队伍的同时得到怪物图鉴“モンスター图鉴”，再往前就走就可以离开“クオイの森”。

花の街 ハルル

哈鲁鲁村（ハルル）在森林出口的正北方，巨大的哈鲁鲁树一直代替结界来保护着这里的村民。进入村子后众人分头行动，一直向前会看到艾丝缇尔正在给村民疗伤，她归队后沿着坡道继续往上走大树下走，最后回到吊桥右边的商店找老板。一番询问下，为了让这里枯萎的哈鲁鲁树重获生机，尤利打算返回森林收集3件素材来合成药材，在吊桥叫上卡罗尔归队，众人返回“クオイの森”。

进了森林一路往回走，存盘点附近得到素材之一“ニアの実”，再往前就会遇到BOSS。

BOSS エッグベア

这个BOSS移动相当缓慢，战斗开始后先消灭杂兵后，可以绕到其背后进行攻击，当它进行反击时就及时防御。由于大部分的招式都能将BOSS打出硬直，再加上艾丝缇尔的回复，战斗可以很轻松地搞定。胜利后得到关键素材“エッグベアの爪”。

秘密任务	无

拿齐两样道具后返回村子，和入口的村长对话得到最后一件素材“ルルリエの花びら”，接着去商店合成“パナシーアボトル”并拿到大树前就能触发剧情。多亏了艾丝缇尔治愈术的力量，哈鲁鲁树重新绽放了满枝的鲜花，剧情过后右边的树根下有宝箱拿。回到村长那里打了个招呼，众人再次上路寻找弗林。

学术闭锁都市 アスピオ

哈鲁鲁村东北方向像山洞一样的地方就是学术闭锁都市阿斯皮欧（アスピオ）。进城后从看守士兵的口中得知弗林曾来过这里，但因为没有通行证无法进城，只能从左边的小路走。绕道图书室进入都市内部，右侧的出口出去来到广场最右边小房间，进入后调查屋子里的书堆后发现丽塔（リタ），丽塔说自己对于魔核被盗并不知情，但是打算去最近有盗贼团出现的遗迹把这件事调查清楚。丽塔加入了队伍后爬上梯子在楼上可以得到收集图鉴“コレクター图鉴”。



シャイコス遗迹

出了学术闭锁都市贴着山峦一直向东走很快就能看到夏库斯遗迹（シャイコス遗迹）。进入遗迹后直走到尽头的死路，剧情后从女神像下方的入口可以来到遗迹的内部。在第一个场景右下方的废弃魔导器前会拿到元素戒指“ソーサラーリング”，用它发射火球可以启动魔导器，这样就能通过石桥继续前进。下一个区域，需要先启动门左侧的魔导器，然后再回到有宝箱的魔导器处，启动它会出现新的通路，离开这个区域前别忘了用同样的方法拿右下方断桥处的宝箱。到了最后一个区域一路往右，通道的左侧有一个隐藏的魔导器，启动它就可以从上方绕回到入口附近的魔导器那里，使用元素戒指对它发射火球后左侧的通道上会出现石像兵，消灭最后那个蜷缩着的石像兵便能打开中间的石桥，石桥那边的宝箱中有一把不错的剑。最后再将左右平台各一个魔导器启动，通往BOSS位置的石桥就可以过去了。



BOSS ゴライアース

BOSS的攻击范围很大，加之我方很能将其动作中断，所以不能和它直接硬拼。利用速度的优势与其周旋攻击的同时要注意观察BOSS出招的准备动作，这样既能躲开攻击也能适时地进行反击，当BOSS蓄力的时候是我方攻击的最佳机会。因为BOSS的动作慢，所以只要玩家吸引住攻击，同伴还是能对其造成可观伤害的。

秘密任务2　战斗中让BOSS倒地

趁BOSS发射光线前蓄力的时候绕到它背后猛攻其腿部支撑点就能让其倒地，不过这一时间很短，所以战斗时也不要离BOSS太远，否则赶不上。

学术闭锁都市 アスピオ

原路离开遗迹，弄清丽塔并不是盗走魔核的小偷后，众人再次回到学术闭锁都市，进城后得到“通行证”，同时丽塔离队。进入丽塔的小屋发生剧情，走到广场上准备离开的时候丽塔追了出来，说是想和大家一起去哈鲁鲁村看看那里的魔导器。

花の街ハルル

进入村子后收到弗林给尤利留下的信，信中说让尤利去诺尔港（ノール）去找自己，并嘱咐要小心路上的坏人。剧情结束后众人分头行动，尤利来到哈鲁鲁树下，丽塔归队。这时来到村口会再次遇到骑士二人组，强制战斗进行OVL的教学，结束后所有人归队，向诺尔港出发。

エフミドの丘

出了“ハルル村”沿着西边的小路一直走，不久便能达到艾夫米多之丘（エフミドの丘），这里是前往诺尔港的必经之路。一进入这里，在损毁的魔导器前发生剧情后，沿着右边的小路进入森林。半路的毒花会喷出令人气绝的黄色气体，丽塔恶作剧拿卡罗尔来试验。一直往里走来到存盘点，左边空地上发生BOSS战。



BOSS ガットゥーゾ

这只狼的进攻速度很快，主要攻击方式为直线冲刺和爪击，威力都很大。战斗时攻击的队员最好位于BOSS的两侧，先将杂兵清理完毕。一旦艾丝缇或者丽塔受到攻击就及时上前帮她们引开BOSS的注意，BOSS爆气时要优先回避其攻击。尤利的“苍破牙王击”有让BOSS有倒地效果，可以利用。

秘密任务3　利用毒花使BOSS气绝倒地

利用好场景中的毒花是这场战斗中的关键。毒花受到攻击后会喷出黄色气体，它能让周围一定范围内的目标气绝。利用这一点可以将BOSS吸引到毒花附近，当其被黄色气体气绝后就是进行反击的时候，气绝时承受一定的攻击后，BOSS就会倒地。站位得当的话，我方可以将BOSS固定在毒花旁边，BOSS气绝后绕到它身边注意不要碰到黄色气体。

打倒BOSS后继续向前会看到大海，从崖边一直下走就能离开这里。另外右边的树丛中还有几个宝箱可以拿，出了森林会得到宿营用的帐篷“テント”并学会使用方法。

港の街カプワ・ノール

离开山丘顺着路往西南方向走不远就能到达诺尔港。进城发生剧情，尤利和大家分开行动。来到街道右侧的小路会和一直尾随尤利的黑衣人发生强制战斗，注意不要被围攻，之后弗林出现。分开后去左侧的执政官官邸前会第一次遇到帕蒂（パティ）。回到宿屋时，丽塔和卡罗尔会归队。在宿屋内左边的房间发生剧情后，尤利带艾丝缇尔去见拉戈乌执政官（ラゴウ）。到了左上方的官邸门前，守卫不让进，众人只好先去收集珍贵素材贿赂他。

出了诺尔港往回走，沿着南边的土坡上去可以在地图上看见一只金黄的独角兽，击败后拿到它的角“黄金のツノ”，回到宿屋后发生剧情，之后前往返回拉戈乌的官邸。

跟着雷文（レイヴン）走进入官邸地下，先往上方走，在右侧的房间击败敌人拿到钥匙“小さいなガキ”，回中间的房间继续向上，使用刚才的钥匙开门之后击败敌人拿到“小さいなガキ・狼”，这样就能打开刚才左侧打不开的门了。进入到里面发生剧情，龙骑士闯入官邸破坏了魔导器后溜之大吉。追着盗窃魔核的真凶拉戈乌执政官来到船上，他指挥手下拦截住尤利，自己弃船而逃。众人刚想上去阻止，扎基再次出现。



BOSS ザギ

扎基的招式和第一次出现时稍有变化，但基本还是以他那招浮空的“空破特攻弹”为主。当他爆气时要格外注意，不能被连到，如果我方被他麻痹则最好手动进行回复。在扎基被魔法攻击命中的时候用连续技来猛攻会去掉他不少HP。稳扎稳打，此战难度不算大。

秘密任务4　将BOSS打入水中

这个任务其实只要将扎基吸引到船边，发动“苍破牙王击”让他浮空，再使用“烈碎冲击”或者爆气就能把他打到水中。不仅如此，丽塔的“ストーンブラスト”也有浮空效果，善加利用也能让扎基落水。为了避免队友干扰，战斗前可以根据船舷的位置调整队友的站位。

港の街カプワ・トリム

落水后的尤利等人被赶来的弗林相救，有惊无险地来到托利姆港（トリム）。下了船往里走，和等候在宿屋的弗林碰头。剧情结束后尤利和众人分开，出门往右再次遇到雷文，对话结束后其余人重新回到队伍中，接着便可以离开托利姆港往西北方的亡故都市进发。

亡き都市カルボクラム

出了托利姆港顺着路一直往北走，再向西越过一座桥就能看到北边山脚下的亡故都市卡尔波库拉姆（亡き都市 カルボクラム）了。进入后会遇到工会——魔狩之剑的成员娜恩（ナン）。剧情结束往里走，调查前方的传送装置发现不能用，继续往右走来到一处地下设施，用戒指启动魔导器。原路回到传送装置，左右两边原先进不了的屋子现在能进了，有宝箱拿，能得到密码提示“パスワード？1”。登上传送装置选择“まっすぐ移动”。进入左边的房间，二楼的阳台上有同样的传送装置，选择“左に移动”。落地后先去右边的屋子，楼下可以得到密码提示“パスワード？2”，中间的屋子上二楼，平台上的传送装置选择“まっすぐ移动”，屋子里拿到密码提示“パスワード？3”。返回后接着往左走会发生剧情，学到新的战斗技能，继续向前走拿宝箱。瀑布前的传送装置选择“まっすぐ移动”，飞过去也有道具拿。返回到第二个传送装置所在的屋子，楼下一进去就有存盘点，一直往下走来到需要输入密码的地方，输入“たいよう”（意为太阳），开门进入内部发生BOSS战。

BOSS 畏怖されし巨体

除了卡罗尔之外，这场战斗我方队员会依次加入，所以开场时不用急，等人齐了之后再开打。由于BOSS有一招范围很大的甩尾攻击，且带气绝效果，所以背后攻击它也占不到便宜，建议直接在其前腿两侧攻击。爆气后 BOSS 吼叫时会有地属性攻击，但也不是非常难躲。

秘密任务5　攻击BOSS的弱点将其打翻

当 BOSS 提起前脚蓄力准备奋力砸地的时候，冲到它的身体前面攻击就可以很轻松地将其打翻在地。要提醒大家的是，BOSS 抬腿的时候不是所有的招式都能第一时间集中它的弱点，相比而已还是直接用“苍破刃”比较保险。

新兴都市 ヘリオード

在遗迹出口遇到骑士团，他们称艾丝缇尔真实身分是公主，并以诱拐罪为名将尤利等人带到了新兴都市赫利奥多（ヘリオード）进行审问。从骑士团本部出来后众人分开行动，宿屋前遇到骑士二人组，他们会教尤利奥义的使用方法。接着与和弗林对话完之后去宿屋睡觉，第二天醒来到广场上调查白色的螺旋状的魔导器，艾丝缇尔归队。来到骑士团本部找到弗林会发生魔导器暴走，从宿屋房间出来和门口的卡罗尔对话，回房间的时候会看见正在逡巡的龙骑士，剧情结束去广场看见骑士团团长阿雷克塞（アレクセイ），他拜托丽塔去凯布莫库大森林（ケーブ・モック大森林）调查那里异常的植物，但是卡罗尔建议中途先去一下工会巢窟达古雷斯特（ギルドの巣窟　ダングレスト）。



ギルドの巣窟 ダングレスト

离开赫利奥多往西北方向前进，过了一座桥就能到达工会的巢窟达古雷斯特。广场上发生魔物入侵的事件后往回走会有两场强制战斗，之后弗林也赶来帮忙。接着去广场左侧控制魔导器的地方再次与黑衣人交手，轻松取胜后再到广场上方的工会联盟总部找大首领多恩（ドン），很遗憾没见到人，于是众人从左侧的出口出发前往凯布莫库大森林（ケーブ・モック大森林）。

ケーブ・モック大森林

从工会巢窟的西边出来往西南方向一直走会看到一片深绿色的森林，那就是目的地了。在森林的入口雷文会加入队伍，继续往里走雷文会吓唬怕虫子的卡罗尔，丽塔教会他特技“击虫ブレス”。一路上会有很多地方因为杂草的挡道暂时还不能去，直走到一处空地会再次遇到冒险的帕蒂，剧情完毕后向上来到另一个区域可以看到存盘点，打完一个宝箱怪后接着往左会来到另一个可存盘点，再往里走就能看到 BOSS 了。



BOSS ギガラルヴァ

这只大蝎子的主要攻击方式是原地跺脚和钳子夹击，前一招跺脚要和 BOSS 保持距离，后一招绕后 BOSS 的身后就能闪过。战斗到后半注意不要让它跑到中间的水塘饮水，它每次饮水都会回复可观的HP，所以在 BOSS 靠近水塘前尽快将其中断。

秘密任务6　使用雷文的技能“土龙なり”中断BOSS的回复。

当 BOSS 的 HP 不多时它会跑到场景中间的水塘饮水来补充 HP，雷文在其饮水的水边位置发动技能“土龙なり”即可中断它的回复。如果对 BOSS 饮水的位置不确定的话可以提前设置“土龙なり”，其效果也会延续一段时间。

ギルドの巣窟 ダングレスト

原路从凯布莫库大森林出来，入口处遇到多恩，众人返回工会巢窟。在工会联盟总部大首领的私室会发生剧情，弗林因带错口信而被关了起来。出门后走到广场尤利和大家分开行动，回到联盟总部左边的地下牢房救出弗林。剧情后从牢房出来到广场和大家会合，接着进入左侧酒馆内靠右的房间，这里有PS3版新增的一处迷宫在等着玩家。

地下通路

这里和帝都地下牢的地下通路有些类似，只不过这里是黑乎乎的一片，需要用丽塔临时开发的照明用魔导器进行探路才能顺利前进。照明用魔导器有能量的限制，必须边走边充填（调查路上的发光点）。走完一个区域后会发生剧情，接着来到地下通路的另一侧继续前进，这里多出几个分支路线，有宝箱可以拿。探索完毕后从左下角的门离开地下通路，这是众人会发现已经来到广场右边酒馆的内部，上二楼发生剧情，这里会遇到幕后黑手拉戈乌和巴尔波斯（バルボス），剧情结束后尤利和龙骑士一同紧追巴尔波斯。

歯車の楼閣 ガスファロスト

来到齿轮楼阁加斯法洛斯特（歯の楼閣　ガスファロスト），龙骑士照例将这里的魔导器破坏，恼怒的巴尔波斯派出手下围攻尤利一个人。尽管战斗胜利，但尤利还是在强力魔导器的威力之下被关进了牢房，在房间中遇到朱蒂丝（ジュデス），她就是那个神秘的龙骑士。朱蒂丝加入后出门在左边的箱子附近可以把戒指升级到Lv2，左边的房间可以取回装备，右边的房间有存盘点，门口是行商人。色的齿轮需要要戒指来启动。进入下一个场景后先启动第二层的齿轮，上第三层启动右方齿轮后再回到下层启动齿轮。接着启动第二层的左侧的两个齿轮，然后到第四层启动左边两个齿轮后梯子就会出现。下一个场景先启动第三层右方小齿轮，接着按第二层右方、第一层左方、第二层左方、第三层左方、第四层左方一个右方两个的顺序启动齿轮，最后在第三层右方启动大齿轮梯子后出现。



之后上到二楼出门便能和同伴再次会合，PS3 版在这里会遇到弗林，他会加入队伍和玩家共同并肩作战。

爬梯子上去进入齿轮塔内部，一路向上，遇到黄颜

BOSS バルボス

战斗一开始场地中就会涌入大量杂兵，建议先优先摧毁连接装置，否则敌人会不断出来。只剩下巴尔波斯一个人时多用普通攻击蓄气，气槽满了放奥义，由于 BOSS 没有什么判定强的招式，所以战斗的难度也不算高。

秘密任务7　BOSS陷入无法呼叫增援的状态

这个任务不需要攻击 BOSS 就能完成，将圆形场地周围的 4 个连接装置摧毁可以切断援兵的来路，这样 BOSS 便不能呼叫增援了。

ギルドの巣窟 ダングレスト

出来之后往东南方向走回到工会巢窟，进去发生剧情，结束后去宿屋睡觉，尤利和大家分开。去军营见完弗林，尤利趁着夜色将企图溜之大吉的拉戈乌收拾掉，第二天早上起来会发生神秘魔物闯入城市的事件，出门后尤利救下了处于危险中的艾丝缇尔。魔物被炮火击退，艾丝缇尔决定继续和尤利他们一起旅行。

告别了心情复杂的弗林，众人打算先回新兴都市赫利奥多。半路上卡罗尔和尤利提议组建自己的工会，大家都表示赞成。露营时和其余4名同伴对话，之后再和拉培德说话并选择第一项就可以休息了，天亮后继续出发。

新兴都市 ヘリオード

来到新兴都市先去宿屋睡觉，晚上出门在左边找到朱蒂丝对话。第二天在广场上的魔导器前发生剧情，接着和下方看守升降机的士兵对话，随便选一个人之后到宿屋的商店处买衣服，店家要求的素材在城外的敌人身上可以弄到，衣服换好就可以去引诱看守的士兵了。发生对话时从尤利和卡罗尔中随便选择一个人，之后再去骑士团总部丽塔就会重新加入，这段剧情也比较搞笑。重新来到广场上众人会看到裘莫尔（キュモール）和伊艾加（イエガー），跟着他们从升降机下去，走到最里面发生剧情，原来之前暗中跟踪尤利的黑衣人就是名为海凶之爪的组织，他们受裘莫尔指使一直在到处搞破坏。



BOSS イエガー

这是第一次和伊艾加交手，开始会有几个杂兵替他做挡箭牌，要优先解决掉。虽然有时被BOSS射击崩防后会气绝，但他其他的招式攻击力并不高。这场战斗纯粹是让我们熟悉一下BOSS的招式走一下过场就行，很快便能胜利。

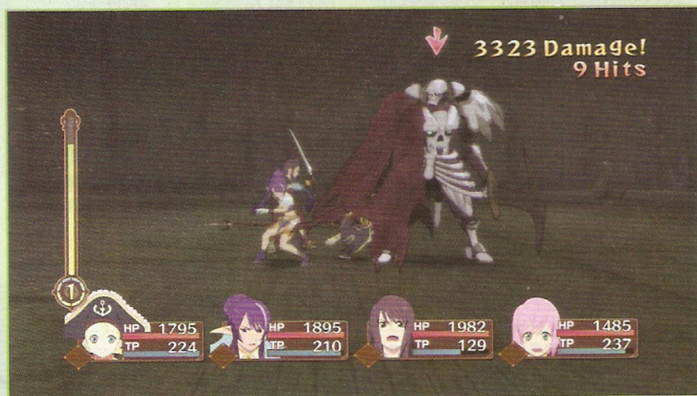
秘密任务	无

港の街 カプワ・トリム

一路从新兴都市回到托利姆港，通过右下方的桥时会发生剧情，雷文重新归队。进了港口先去睡觉，分开行动后找其余角色对话，其中朱蒂丝要走到港口左侧入口处才会遇见。休整完毕，第二天大家一起出门会发生剧情，接着到码头找美女社长卡芙曼（カウフマン）就能乘船出港。

幽灵船 アーセルム号

出海后向前开船会发生剧情，遇到卡芙曼所说的鱼人，发生战斗将其消灭后会在鱼人的肚子里发现被吞下去的帕蒂。继续前进到一片雾蒙蒙的海域就会遇到幽灵船了。这时再次这里我们要先选择两名伙伴同行（不能选帕蒂），上船后从甲板下到船舱一路走，在上层的一处通道中会被困住。接下来切换控制剩下的四名同伴（帕蒂此时可以正式加入）前去解围，顺着甲板上的木梯爬上去，从外侧进入船舱内，向前走一会就能和尤利等人会合。接着上楼，调查船长的遗骸会发生BOSS战。



BOSS 彷徨う骸の凶战士

这是PS3版新增的一场BOSS战，敌人设计得很有个性。BOSS的连续攻击威力比较大，在没有形成硬直的情况下最好不要在正面与其进行交手。另外BOSS的枪击发生速度快无法快速回避，所以要适当地进行防御和回复。

秘密任务8	当BOSS在上弹时将其中断

BOSS的子弹数不多，但攻击频率却很高，所以只要我方保持足够的攻击频率和连续性，这一秘密任务可以轻松完成，不必可以去追求时机。

战斗胜利后得到关键道具“红の小箱”。去楼上拿完宝箱之后从左边的门出去，朱蒂丝会找来绳梯，众人沿原路重新返回之前的船上。

斗技场都市 ノードポリカ

乘船继续南下，来到斗技场都市，帕蒂告别众人继续分开行动。下船后前往码头上方的斗技场，在里面服务台的后面找左边的红发男子对话，他说尤利要找的工会首领贝利乌斯（ベリウス）要等到次月初一的时候才肯出来会客，大家只好先去宿屋。第二天来到斗技场的外面会触发帕蒂的剧情，接着在码头遇到一个老头，回到斗技场服务台与这个老头对话。去商店整顿一下装备和道具，然后就可以去服务台办理手续参加斗技大会了。斗技大会一共有四场，前三场都是尤利和杂兵单挑，最后一场是和弗林的对决，但也只是以表演为主罢了，几段剧情之后扎基乱入。

BOSS ザギ

这是第三次和扎基对决了，相信大家对他的攻击手段应该很了解。虽然在手臂上安装了魔导器，但他的出招后的破绽仍然比较大，只要防御之后用简单的连段组合就可以有效地牵制住他，后方如果再不间断地对他进行魔法攻击，扎基根本没有什么还手的余地。

秘密任务9	让BOSS魔法吸收过剩

这个任务不用动什么脑筋，方法是不停地用魔法攻击BOSS，让他去吸收魔法并导致手臂上的魔导器撑爆即可。打前锋的队员注意牵制BOSS，玩家可以在后方手动操作丽塔释放魔法。（小魔法即可，不用浪费TP）

战斗结束后清理斗技场上的魔物，其间会有剧情发生。往城外走的路上会依次和之前分开的同伴会合，人到齐了便出发前往卡多斯喉笛（カドスの喉笛）

カドスの喉笛

出城沿着小路往西南方向前进，那个像山洞一样的地方就是卡多斯喉笛。一进去先与海凶之爪发生强制战斗，胜利后往里走，右边的小路上有一个巨大怪，实力有点强大，与它战斗时看到其收起钳子要及时闪避，多用奥义和连续技还是可以打倒的，击败它后可以拿成就并得到稀有素材“巨大な甲壳”。继续前进，在存盘点前面会遇到帕蒂，她会再次加入。拿完分叉路上的宝箱顺着上方的路走可以很快来到另一个存盘点，再进去就是BOSS战。

BOSS プテロプス

BOSS一开始是以合体的形态出现的，因为会在半空飞来飞去，所以普通招式不太好打很容易挥空，必须多用一些对空的技能。攻击到一定程度BOSS会分成9只小蝙蝠，它们会不停地放魔法来攻击我方，建议装备上风和水耐性的防具，优先攻击正在放魔法的蝙蝠。

秘密任务10	消灭领队蝙蝠使BOSS无法合体

BOSS分身后会出现两组4只的蝙蝠和1只领队的蝙蝠，紧盯领队的那只“リーダーバット”攻击并将其消灭，BOSS就没有办法合体了。

水と黄砂の街 マンタイク

拿完场地里的两个宝箱一出山洞就是“マンタイク”。进入之后大家分开行动，同时帕蒂继续单独冒险。和村子里各个同伴对话后在宿屋门前会发生剧情，所有人归队。对话完毕进宿屋睡觉，第二天拿上老板送的水壶去村里的湖边灌满水就可以前往村子西边的库古尔沙漠（コゴール沙漠）了。



コゴール沙漠

进入沙漠发生剧情，用元素戒指打爆路上的仙人球可以补充屏幕右侧的水槽，水槽减为0则会不断地扣HP。沿着左侧的石壁一直往上走触发剧情，在沙丘里找到帕蒂。接着往右侧走会来到一个有水池的区域。存盘完毕后继续向左上方前进，中途又会遇到巨大怪，实力比上次那个更强，建议想挑战它的玩家提升一下实力再去。战胜后得稀有素材“ドラゴンパウダー”。继续往上走会发生剧情，前方存盘点记录一下就可以打BOSS了。



BOSS アウトブレーカー

对付这个飞在半空中的BOSS要多用对空的招式，多用几个连续技就能让它气绝。除了近身的吼叫之外，它的那招冲撞的判定时间也比较长。BOSS在爆气的状态下，除了激光之外并没有什么其他威力大的招式，总之最好是速战速决。

秘密任务11　破坏BOSS的内核来阻止其切换昼夜

当BOSS受到一定攻击之后会从嘴中吐出内核来切换昼夜。时间比较短，需要我们跳到空中去攻击内核，其颜色会随损坏程度的加深而发生变化，完全破坏后就能达成任务了。

古墓の乡 ヨームゲン

醒来后尤利发现自己躺在古墓之乡尤姆根(古墓の乡 ヨームゲン)的宿屋里，出门和大家会合，得到关键道具“フェローの羽”。来到河边与年轻的妇人对话发生剧情，得到“澄明の刻晶”后继续往里走，在贤者的屋敷会再次看到迪库(デューク)。剧情结束后和在村子里找其余同伴对话，去宿屋睡觉之前别忘了和帕蒂对话入手称号。

水と黄砂の街 マンタイク

离开古墓之乡往南，回到水与黄沙之街。进宿屋睡觉后晚上会发生剧情，接着去湖边与弗林会面。第二天一早起来就可以离开村子继续出发了。

斗技场都市 ノードポリカ

穿过卡多斯喉笛，沿着以前的路回到斗技场都市，中途会有剧情。进城后直奔宿屋，由于刚好是初一，所以晚上大家决定前往斗技场内部见贝利乌斯。剧情结束后往外走，一路上会有很多魔狩之剑的杂兵。进斗技场发生强制战斗，胜利后紧跟着就是与暴走的贝利乌斯发生BOSS战。

BOSS ベリウス

贝利乌斯的特长是使用冰属性的魔法攻击“绝对零度”，HP不足一半以下基本会被它秒杀，当看到地上有白色光影出现时要立刻躲开。BOSS的其他招式对正前方的判定比较强，但攻击范围有限，频率也不高，所以和它拉开距离并找机会反击会对我方有利。

秘密任务12　给烛台点火从而使BOSS的分身消失

BOSS战进行到一半，贝利乌斯会变出一个分身并熄灭场地周围的4个烛台，这时使用火属性的魔法或者招式将它们同时点燃就能让分身消失。烛台过段时间会熄灭，所以行动要尽量快。实在觉得赶不上可以直接爆OVL。

从斗技场出来后尤利一行人拼命往码头跑，路上会看到弗林。登船后朱蒂丝会暂时告别大家，剧情结束找其他同伴对话，次日乘船先返回北方的工会巢窟。

背德の馆

在工会巢窟的宿屋睡一觉后发生剧情，卡罗尔离队，接着从城市左边出来一直往西，穿过一座桥就可以看到背德の馆了。一进去会依次有两场强制战斗，解决敌人后在一楼各个房间里有宝箱拿。上到二楼沿着右边走廊走到最里面的房间发生剧情以及强制战斗，搞定敌人后原路返回工会巢窟。

ギルドの巣窟 ダングレスト

进城往广场方向走可以触发剧情，接着去左边的酒场找到心情低落的卡罗尔对话。对话结束后去石桥上找到艾丝缇尔，发生剧情后众人上船继续开始旅行，卡罗尔和雷文也同时归队。此时，前往下一个目的地之前需要返回水与黄沙之街，在宿屋睡一觉发生事件后能得到关键道具“母の形　”，如果此时不拿的话，流程后面的一个秘密任务就无法完成了。

テムザ山

驾驶船到古墓之乡的位置并停靠，下船后再往北走一点点就能到达特姆扎山(テムザ)。上山之后一直往里走，路上部分宝箱因为被石头挡住所以暂时还不能拿。来到山顶会遇到朱蒂丝，剧情结束后从右边的山道继续往山里前进，存盘点向前就会发生BOSS战，选择队伍成员时朱蒂丝必须加入。



BOSS ナン　ティソン

这场战斗要同时对付娜恩(ナン)和缇森(ティソン)两个BOSS。由于娜恩会使用回复以及复活魔法，所以优先解决，她近身旋转的那招要防御。当她受攻击到一定程度会有几率使用全屏攻击的秘奥义，我方全员的HP最好保持在500以上。消灭掉娜恩，剩下的缇森就不难对付了，只要围着他打就行。

秘密任务13　抓住BOSS特定攻击后的破绽并将他们打翻在地

娜恩和缇森进行某些特定攻击时会出现一些比较大的硬直，娜恩的硬直出现在从空中砸向地面被卡住的时候，而缇森则是释放金蛇状特技后出现的硬直。抓住这些短暂的时机将两个BOSS分别打翻即可。

フェローの岩场

剧情结束后先和船上所有人对话，之后朱蒂丝会教大家如何操作飞行船在世界各地飞来飞去。驾船来到库古尔沙漠正中间的菲洛岩场(フェローの岩场)，走到上方的平台发生剧情。剧情之后众人飞回学术闭锁都市。

学术闭锁都市 アスピオ

进入学术闭锁都市后丽塔和艾丝缇尔会和大家分开，将队长切换到朱蒂丝(需要道具“スペシャルフラッグ”)与广场上的蓝发男子对话，得到关于“ミョルゾ”的重要情报，接着去丽塔的小屋和其余同伴会合。整顿完毕后前往“レナンスラ岩虚”。



レナンスラ岩虚

"レナンスラ岩虚"位于世界地图右下方群岛地带中的海滩附近，只能用船抵达，靠近时会看见很明显的红色花丛，这里也是PS3版新增的一处场景，和帕蒂的身世密切相关。进入这里的山洞，半路上会看到墓碑，接着帕蒂和拉彼德离队后继续往里走，通过一道门调查得到重要道具"ミョルゾの道标"，原路返回同伴归队，离开这里前往南方大陆的艾古索之森（エゴソーの森）。

エゴソーの森

进入艾古索之森（エゴソーの森）后沿着上方的小路走，经过两场强制战斗后可以停止山头上魔导器的运作。之后再回到入口处从右边的吊桥过去，来到存盘点后继续往右上方走就能看到另外一个魔导器，打完强制战斗后会发生剧情，朱蒂丝族人的发源地出现在森林的上空。

クリティア族の街 ミョルゾ

进入这座空中城市先去长老的屋敷。剧情结束后去宿屋，从里面出来的时候会在广场上发生艾丝缇尔失踪的事件。众人到处寻找还是没有发现。回到入口处，在长老的建议下，尤利打算先去古慕之乡走一下线索。

忘れられた神殿 バクティオン

在古慕之乡"ヨームゲン"看见骑士团团长阿雷克塞以及弗林，弄清真相的弗林决定和尤利一起前去营救艾丝缇尔。众人来到艾古索之森东边的"忘れられた神殿 バクティオン"，进入神殿来到地下，这里没有需要解谜的地方，按照地图的标识将所有房间全部探索完毕后从B1F下到B2F。在B2F的某个房间内会遇到迪库，他会交给尤利重要武器"宙の戒典"，从此就可以发动秘奥义了。继续前进会折回到B1F，走到存盘向前就可以进去打BOSS了。



BOSS シュヴァーン

这个BOSS其实就是雷文，不过实力要比和尤利他们在一起的时候要强得多。战斗中他会让我方陷入"减攻"、"衰弱"等状态，而且当其被攻击浮空的时候还必然会受身进行反击，所以要注意防范。当他爆气时有很高的几率放范围判定的秘奥义，HP不高的情况下需要和BOSS保持距离。

秘密任务14	趁BOSS用手压住心脏时进行攻击

当BOSS发动秘奥义结束后会由于体力不支而用手压住自己的心脏，这时候对其发动攻击（推荐使用"苍破刃"）就能完成任务。要注意的是他用手压心脏的时间比较短，所以之前尽量不要被其秘奥义命中，但也不能离他太远，否则倒来不及对他进行攻击。

移动要塞 ヘラクレス

驾船来到帝都以西海域会看见水面上有一座奇怪的堡垒，那就是移动要塞。剧情结束后我们大叔雷文居然又回来了！进入堡垒往左走，进入内部后指轮会升级为LV3，现在可以用它来破坏一些门或者障碍物。继续向下走来到一个操作盘前将货物搬运机启动，从旁边的升降机下去。到房间下面拿完宝箱，从中层右侧的门出去可以兜回要塞的另一侧。路上平台上有个箱子要拖到下一个区域，推下去就能破坏防护壁控制器；前方第二个控制器用戒指直接破坏；第三和第四个控制器用戒指把箱子从高空击落来摧毁；最后一个需要先到中间的连接桥调查操作盘解除锁定，然后再到左侧的操作盘将放有箱子的平台升到上层，把这个箱子推下去，所有的控制器便都被破坏了。回到中间的存盘点，进门发生BOSS战。

BOSS ザギ

扎基不屈不挠的精神令人佩服，三番五次给尤利添乱。除了血变厚了一点，他的招式几乎没有任何新意，破绽一大堆。战斗到一半后，心理严重畸形的扎基还会喝下毒药来攻击我方，这样更加快了他的灭亡速度。

秘密任务15	强制解除BOSS的中毒状态

由于道具是不能给敌人使用的，所以当扎基服毒后，我们要把角色切换为卡罗尔并在其身边使用"活心リカバースタンプ"才能迅速给BOSS解毒。

战斗结束后回到升降机的地方下楼，从右边的门出去发生剧情。之后再坐电梯上去来到给移动堡垒提供能源的地方，往正上方走会再次触发剧情，多亏了骑士团的及时到场，帝都才避免了一场灭顶之灾。最后，众人从右下角的门离开移动要塞。

ゾフェル冰刃海

在诺尔港休息完毕后，尤利一行人步行沿着海岸向东北方向出发，进入冰原不久就可以看到佐菲尔冰刃海（ゾフェル冰刃海）。冰刃海全是由一块块的浮冰组成，路上会有一只神秘的水生怪物不断破坏道路，这时需要折回新出现的路才能继续前进。一直走到存盘点处的前面，众人才终于有机会一睹这只怪物的庐山真面目。



BOSS バイトジョー

刚开始只有卡罗尔一人应战，但这纯粹是为了渲染剧情而设置的，我们只要跟BOSS兜圈子就行了，一段时间后其余同伴会随剧情加入战斗。BOSS最具威力的一招是钻到冰面下偷袭，其中冰锥可以观察影子来躲开，而BOSS把头上的冰刃伸出来的时候不能贴上去，否则会被闪光气绝倒地。总体而言，这个BOSS的难度并不大。

秘密任务16	BOSS伸出冰刃时发动3次有效攻击

BOSS钻到冰面下的时候会有很大几率伸出冰刃进行闪光攻击，我方只要累计对冰刃攻击几次便可以完成任务。通常情况下BOSS以空中攻击为主，只有自己受到攻击才有较大概率会钻到冰面下，所以要利用好这一点。另外，BOSS将冰刃一样的角伸出来的时候，过于靠近是有攻击判定的，所以就用一些判断距离远的招式吧。

打完BOSS继续往右走可以离开冰刃海前往南边的哈鲁鲁村进行休整。在宿屋安顿下来之后，尤利打算夜里一个人前往帝都打探情况，半路上经过库奥伊之森的时候众人会追上尤利并加入队伍。

帝都 ザーフィアス

回到帝都发现这里已经变成了一座魔城，进入城堡后会遇到城里居民们。剧情结束后从食堂出来向下走，左边的门进去然后直往上走可以来到谒见之间，调查大厅最上方的门之后需要按顺序点燃城堡内的女神像。先去点燃谒见之间右侧通道尽头的女神像，接着回以前进下水道的地方左侧房间点燃第三个女神像，最后一个女神像则在地下牢房附近。回到谒见之间，用戒指打开最上面的门，从很长的斜坡爬上去发生BOSS战。



INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

BOSS エステリーゼ

这场战斗会分两个阶段，战斗方面没有什么可讲的，艾丝缇尔的攻击速度慢的可怜，实在是让人不忍心下手。高难度下此战要稍微小心一点，尤其是一对一单挑的时候。

秘密任务17　对BOSS使用道具“母の形见”

“母の形见”这件道具的拿法前文中已提到，我们只要在第二阶段战斗的时候使用该道具即可。

剧情结束后找城堡中的各个同伴对话。全部对话完成之后去食堂下方的大厅里找到宿屋的人休息。第二天和弗林道别，然后就可以去帝都右边的出口和大家会合，弗林再次加入，全员前往扎乌帝不落宫（ザウデ不落宮）。

ザウデ不落宮

抵达不落宫后从右侧的小路进入内部。先在里面的房间拿到蓝色的珠子，放到外面房间的底座上用戒指将其启动就可以让水面上升，而紫色的台座则是让水面下降。从右边的楼梯上去直往上走，BOSS就在存盘点前方的房间。



BOSS イエガー

伊艾加的武器有镰刀和枪两种形态，但其攻击都不是特别难躲。受伤害到一定程度后他会露出人造心脏进入战斗的第二阶段，威力变大，爆气之后还会放秘奥义，所以要尽量离他远一点，蓄气后多放奥义可以对BOSS造成不少的伤害。

秘密任务18　用雷文的“时雨”攻击BOSS的心脏

在战斗的第二阶段BOSS会捂住心脏并防御所有攻击，此时进行猛攻就可以让伊艾加破防，他的手也会短时间松开。趁这时候将人物切换成雷文使用招式“时雨”攻击其心脏就可以完成任务，最好是在OVL爆气的状态下。

剧情结束继续往里面走，若想挑战大厅中间的巨大怪可以用丽塔的暗属性魔法狂轰就可以搞定它，胜利后有几件不错的武器能拿。现在大厅二楼台阶上触发剧情拿一件与秘密任务有关的道具“丽しの星”。右边的房间进去后需要解谜，具体步骤是：将台阶上的石墩推下地面，把石墩叠放在右下角沉在水里的另一个石墩之上，启动蓝色台座让水面上升，从右下方的楼梯上去将刚才浮上来的石墩推下水，踩着石墩往前走，站在紫色台座左侧并将其启动使水退下，从左边的门出房间一直走，经过大厅的连廊可以来到另一个房间。这里同样需要解谜：下楼将左侧的两个石墩推成图中所示位置，站在石墩上启动台座回到二楼，拿到宝箱里的关键道具后启动红色开关离开这个房间。去刚才大厅的连廊将得到的道具放到中间的台座上，再返回左边的房间让水面降下即可回到大厅。进中间的门直走发生战斗，之后就是和阿雷克塞算总账的时候了。



BOSS アレクセイ

本以为阿雷克塞的实力会有多强，其实并不是如此，他出招的速度非常慢，而且咏唱魔法的时间也比较长，基本没有什么威胁。HP不足时他会在原地放出冰锥给自己补血，需要及时打断。另外BOSS的秘奥义攻击范围还算大，当他爆气的时候要小心。

秘密任务19　在BOSS发动秘奥义之后对其进行攻击

阿雷克塞放完秘奥义后在原地喘气，这时候对他进行攻击。一次不成功可以多试几次，BOSS放完秘奥义后的硬直也会越来越大。

剧情结束后从帝都出来到学术闭锁都市找到丽塔，之后前往工会的巢窟会碰见雷文和卡罗尔，在联盟总部会有剧情。众人会合之后还要再去冰刃海找雪之精灵，出了冰原会再次发生剧情。紧接着来到斗技场都市的附近会有一场BOSS战，就是两只之前在沙漠遇到过的BOSS，它们一只耐火属性一只耐冰属性，需要切换合适的武器攻击。从斗技场都市休整一下出来，就可以向冰原西边的石英林出发了。

エレアルーミン石英林

这里的透明水晶可以用戒指击碎，里面有一处过不去的河也同样用戒指把水晶搭成桥来通过。过去后走一段录会遇见娜恩，再往上方走看见魔狩之剑的其余成员正在和魔物战斗，走上前便是BOSS战。

BOSS グシオス

这个BOSS曾经遇到过，虽然现在的实力相应变强了，但具体打法和秘密任务都和之前的都一样。惟一需要小心的是它那招无吟唱时间的全屏水属性魔法攻击，HP不够要及时回复，尤其是在BOSS连放此招时。

秘密任务20　攻击BOSS尾巴使其缩进去之后将其打翻

战斗中对BOSS进行猛攻，它就会将尾巴缩进身体里，此时在BOSS作出准备砸地的动作时从正面攻击就能将其打翻在地。

レレウィーゼ古仙洞

离开石英林后飞往库古尔沙漠，在空中会看到菲洛在盘旋，靠近它会发生剧情。剧情之后离开沙漠飞到古仙洞，一直向下走，路上有不少岩石和杂草挡道的地方现在还不能通过。走到半山腰的时候会碰到迪库，之后接着往下走会来到一处山洞，进去便是BOSS战。



BOSS クロームドラゴン

BOSS通常情况是在地面上的，扫尾巴的攻击力并不算大，只要在它放全屏魔法的时候注意回复就可以了。BOSS在空中飞的时候偶尔也会砸地，这招去血比较多，所以还是尽量不要站在它的身下为妙。

秘密任务21　BOSS从空中落地的时候发动攻击

这个任务很简单，当BOSS飞起来的时候在下面等着，等它一落地就上前攻击，这样就能达成任务了，注意不要被BOSS砸中，适当回避。

幽灵船

从古仙洞出来先去诺尔港，在宿屋和老板对话会发生剧情，之后在晚上追出去会看见帕蒂。再次来到幽灵船，一上船就会看到骷髅骑士，接着直接走到船舱的最上层会再次触发和骷髅骑士的BOSS战。BOSS的实力和之前交手时有明显提升，但打法还是差不多的，没有秘密任务。击败它会发生于帕蒂身世相关的剧情。

秘密任务22　使用道具“丽しの星”

该任务的内容很简单，和帝都与艾丝缇尔一战类似，就是在和彷徨う骸の凶战士第二次交手时使用道具“丽しの星”（不落宫剧情中获得）即可轻松完成。

望乡の地 オルニオン



飞往地图正南方的“ヒピオニア大陆”帮弗林解围，经过一段很长的强制战斗后，众人离开营地返回工会的巢窟。在大首领的房间会有剧情，接着再去斗技场都市触发剧情。最后回刚刚和弗林并肩作战的地方并与他对话，发生战斗。

BOSS フレン

到这里大家的实力应该已经很强了，弗林的招式自然也是再熟悉不过了。当他HP不多时爆气会有几率放秘奥义，大概只有1000左右的伤害值，注意看着自己的血量就行。

秘密任务23　让弗林使出他的所有招数

这个任务需要多进行防御，让弗林尽量多出招，当他HP不足时还会使用新的招式，不过最后还要等他放出秘奥义才算完事。如果他一直不肯放那就和他对拼秘奥义吧，因为只要尤利放秘奥义他会必然用秘奥义进行反击的。

结束战斗后就是最后的休整了，一切准备就绪后和宿屋前的老人对话并选择休息，经过一个漫长而又充实的夜晚，第二天众人便向着悬浮在学术闭锁都市上空的最终迷宫出发。

古代塔市 タルカロン

进入古代塔市后，第一个区域不用去启动任何开关，只要沿着楼梯一直走就可以了。到了第二个区域需要利用戒指打碎一些水晶才能继续往前走。第三个区域是一直向上，走到最顶上一个虚掩的门可以进去。第四区域是一个大厅，需要走到圆形区域中将周围的4个铁球打到中间的孔中，这样路才会打开。沿着存盘点的楼梯一直向上，进入一个大厅内远远地就能看到扎基了。



BOSS ザギ

终于是和扎基的最后决断了，此时他已经完全丧失了自我控制能力。按以前的套路打吧，除了秘奥义以及附带异常属性的特别攻击之外没有什么需要特别注意的。不过这次扎基的HP算比较厚，大家就耐心地送他走完最后一程吧。

秘密任务24　利用BOSS发动“魔道凶身”后的间隙将其击倒

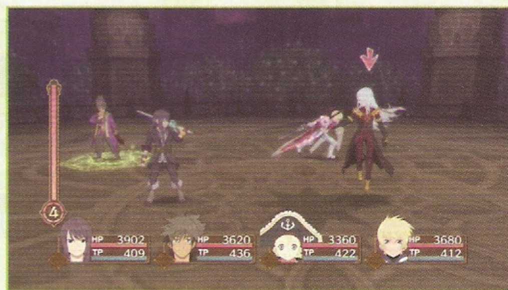
当扎基的HP下降到一定程度的时候，他会有较大几率使用“魔道凶身”这一招，等他放完后利用其硬直时间进行攻击即可完成任务。



打完扎基继续从塔的外部一直向上，走到顶之后会进入一间全是乱石的房间，将这个区域中的所有魔导器启动，中间就会出现通路，在平台上启动最后两个魔导器，通向最终BOSS的石梯便近在眼前了。

最终BOSS デューク

迪库的第一形态不难对付，多放奥义可以减少他的出手机会，另外就是尽量节省道具并熟悉BOSS的进攻套路，为下一形态做准备。进入第二形态后，BOSS会全身发出白光，此时他的招式附带沉默、衰弱、麻痹等效果，中了之后要迅速帮自己或者同伴回复。建议让尤利顶在前面牵制住BOSS，丽塔在后面放全屏魔法。因为迪库会瞬移，所以尤利的奥义容易打空，如果换成丽塔爆气来放魔法的话也能有客观的攻击输出。需要小心的是BOSS的秘奥义“ビッグバン”会强制让我方所有队员的HP变为1，这时候就赶紧躲远点进行回复吧，只要坚持到最后就是胜利。此时如果已经拿齐所有魔装具，BOSS还会有第三形态。



秘密任务25　使用秘奥义击倒迪库

BOSS的第二形态下，在其HP不多时发动秘奥义将其消灭即可完成最后的秘密任务，此时秘奥义的演出效果和名称也会发生变化。

支线剧情

概述　本作的支线剧情非常复杂，而且在主线流程中并不会有明显的标注，所以要想完成这些剧情会花不少心思。分支剧情中很多都相互关联且不止需要在一处触发，而且大部分都有发生的时间限制。对于那些想要追求完美的人来说，游戏从头开始就应该注意不错过任何一个支线，只有这样才能达到全收集率的100%。

魔导器の命名 时间限制

- “シャイコス遗迹”剧情完成，リタ加入后回到她房间为魔导器命名（ピクトリア）；
- “エフミドの丘”剧情完成，返回该处入口被破坏的魔导器跟前命名（エカテリーヌ）；
- 终盘之前，在“オルニオン”住宿，从ジュディス那里得到魔导器后为其命名（ファナー），在与“ヘルメスメモ”相关的剧情前完成；
- 终盘之前，在“オルニオン”调查中央的魔导器触发与ジュディス的枪有关的重要剧情；
- 终盘之前，以リタ作为队长调查“オルニオン”中央的魔导器为其命名（マリア）。

デューク 时间限制

- 流程初期，“デイドン砦”的城墙上；
- 抵达“ヘリオード”后，“カルボクラム”入口左侧；
- “ダングレスト”的桥被破坏后，桥上；
- 斗技场ザギ战后，“ノードポリカ”斗技场台阶最上方；
- 流程中期，“エフミドの丘”靠海的墓碑前；
- ブテロプス战后到沙漠BOSS战之前，“カドスの喉笛”；
- 在“エフミドの丘”靠海的墓碑前看到デューク后，去“ハルル村”入口附近的二人组对话；
- 获得バウル之后，“エフミドの丘”靠海的墓碑前；
- 重新回到帝都前，“デイドン砦”的城墙上；
- 救出エステル后，在“カプワ・ノール”在执政官官邸前的廊桥上。

赏金首

- 在“カプワ・トリム”住宿后发生被通缉的剧情；
- 抵达“ノードポリカ”后和港口附近的两个男女对话，回宿屋睡觉习得“义翔闪”；
- 获得バウル后，去マンタイク湖和坐在地上的男性对话并回宿屋睡觉。

エステルの剑の师匠 时间限制

●该分支剧情必须按顺序触发。“ヘリオード”的魔导器暴走事件发生后，全员归队重新回到广场处可以看到エステル的剑术老师；
●抵达“ノードポリカ”后，在斗技场台阶前看到剑术老师；
●ドン死后，前往“ダングレスト”的酒场发生剧情，得到“皇帝家の纹章”；
●进入最终迷宫前，和“カプワ・トリム”孤儿院的老婆婆对话并支付 50 万金钱，离开“カプワ・トリム”时剑术老师出现，エステル得到称号“气高き姫君”；
●前往“オルニオン”，和骑士团的剑术老师对话，ユーリ得到称号“骑士见习の资格”，与变装有关；
●再次前往“オルニオン”，和骑士团的剑术老师对话，エステル得到称号“漫游冒险娘”，和城镇西南处的ヨーデル对话发生剧情可以得到武器“BC ロッド”。

ユーリとフレンの同期の兵士 时间限制

●“ヘリオード”魔导器暴走后前往骑士团的病所和左侧的士兵发生剧情；
●回“カプワ・ノール”宿屋前和该士兵的母亲对话，剧情后得到配方“海鲜丼”。

ワンダー记者 时间限制

●流程中期，来到帝都广场会出现与记者相遇的剧情；
●完成“ヘリオード”剧情，离开时调查宿屋外阳台的左侧；
●抵达“マンタイク”时，中央的树的后面。

飞燕月华 时间限制

●抵达“マンタイク”后，前往沙漠中央前在宿屋睡觉，ジュディス习得“ジュディス”。

母の形见 时间限制

●抵达“マンタイク”后，去宿屋睡觉触发エステル的剧情得到重要道具“母の形见”，这和流程中的一个秘密任务相关。

うしにん&ありじごくにん 时间限制

●去“マンタイク”宿屋右侧和 NPC 对话可以交换道具；
●杀死キュモール后与其对话，“アップルグミ”换“ミルク”；
●入手バウル后与其对话，“トライデント”换“ライス”、“ポテト”、“タマネギ・ニンジン”；
●完成“ザウデ不落宫”剧情后与其对话，“アワーグラス”、“オールディバイト”换“グミセット”；
●“オルニオン”建立后与其对话，“シルバーエッジ +1α”换“スペクタクルズ”、“クローナシンボル”、“ブルーダイス”、“リバースドール”；
●完成上述 5 次交换后，最后他会赠送以上道具：ホーリィアベンジャー、超电击ヨーヨー、ドラゴンヘルム、パラディンマント、ブラックオニキス、スペシャルグミ、レッドセージ、アワーグラス、アレキサンドライト、リバースドール。

冒险王

●没有讨伐任意一只巨大怪的情况下去冒险王会出现讨伐巨大怪的剧情；
●关于巨大怪的情报请参见后文的介绍；
●每讨伐一只巨大怪，再次前往冒险王这里可以获得珍惜道具奖励；
●讨伐全部巨大怪（PS3 版追加 2 只）之后ユーリ获得称号“勇ましき未完の大太刀”。

全部巨大怪所在位置		
名称	出现场所	掉落物品
ハーミットドリル（LV38）	カドスの喉笛（初次）	巨大な甲壳
メデューサバタフライ（LV45）	コゴール砂漠（初次）	ドラゴンパウダー
プテラブロンク（LV49）	テムザ山（该处剧情完成后）	大怪鸟の口ばし
キマイラバタフライ（LV50）	クオイの森（终盘、需 LV4 元素戒指）	ドラゴンパウダー
ポセイドン（LV55）	ザウデ不落宫（初次）	レアメタル
ブルータル（LV58）	デイドン砦附近（冰刃海剧情完成后）	ロングホーン
フェンリル（LV58）	エレアルーミン石英林（初次）	狼の大牙
ブルシス（LV62）	エゴソーの森（初次）	ブルウィング
グリフィン（LV59）	温泉乡ユウマンジュ附近（全精灵收集后）	グリフィンの爪
グリーンメニス（LV34）	ケーブ・モック大森林（初次、特殊天气）	グリーンメニスの爪
ブラッディピーク（LV65）	ウェケア大陆东南（最终迷宫出现后）	ブラッディピークの鳞

兄探し

●流程中期回到帝都（异化之前），进入贵族街发生剧情；
●和贵族街入口附近的シェル对话，接着再去找帝都广场上坐在板凳上的女性；
●ユーリ获得称号“帝都の有名人”，同时习得“虎牙破斩”。

テッドのパン

●击败斗技场ベリウス后，回到帝都ユーリ自己的房间可以得到为了让ユーリ和フレン和好的“パン”。

シシリーのお愿い

●バウル入手之前，去“ハルル村”的宿屋前发生剧情，レイヴン习得“アリーヴェデルチ”；
●去“カプワ・ノール”执政官官邸的廊桥上，レイヴン习得“ヴァカンツァ”并获得称号“たそがれフリーマン”；
●获得船之后，“ザウデ不落宫”出现，去“カプワ・トリム”的港口改造船。追加“サルベージクレーン”和浅滩航行功能；（可以采取海中隐藏的采取点）
●完成“ザウデ不落宫”的剧情后，去“ヘリオード”的下层触发カロル的剧情；
●在其他地方不断休息、度过一段时间后，再次前往“ヘリオード”的下层和右下角的小型机器人对话，カロル的技能“森罗万象バッグ”追加“カルロウ X”；
●终盘时和フレン交战结束后回到“ヘリオード”的下层，ラピード获得武器“ムラクモ”；（ラピード的等级要在 50 以上）
●“ハルル村”宿屋前与シシリー对话，达成以下项目可以得到特定的武器：

内容	获得武器	对应角色
达成 200HIT	竹刀（指导棒）	ユーリ
最大 GRADE35	ネコじゃらし	エステル
2 秒内完成战斗	烧き鸟	ラピード
最大伤害值 78000	巻き尺	リタ
encount1000 次	デッキブラシ	ジュディス
100 万金钱	パチンコ	レイヴン
逃跑 50 次	765kg ハンマー	カロル

黑衣の断罪者

●ユーリ在分支剧情中分别习得“义翔闪”、“虎牙破斩”后，见完精灵ウンディーネ再来到帝都的贵族街边可以获得称号“黑衣の断罪者”，对应变装。

仓库整理

●在以下场所操作カロル玩整理仓库的迷你游戏：デイドン砦、カプワ・トリム、ノードポリカ、ミョルゾ、オルニオン（需要所有成员都在队伍中）；
●全部仓库整理完成后获得カロル的称号“仓库マスター”。

ヘルメスメモ

●最终迷宫出现后，去“カプワ・トリム”和宿屋里的魔导士对话得到“ヘルメスメモ”，离开宿屋时リタ习得“ネガティブゲイト”；
●在“オルニオン”宿屋休息有リタ和ジュディス的剧情。

ジェバンニとアイテム图监

●“学术都市アスピオ”崩坏前，道具收集率达到 50% 以上且エステル在队伍中，去图书室内发生剧情；
●去“ハルル村”找ジェバンニ，与其对话后エステル得到称号“伟大なアイテムマニア”。

ハルルの树の下

●得到船后去“ハルル村”找大树下的长老发生剧情；
●离开村子一次后再次进入村子，去同样的地方和那里的小孩对话，得到エステル专用饰品“ヴェール”；
●剧情进行到搜索四大精灵时再次前往“ハルル村”，和大树下的小孩们对话，エステル获得称号“メルヘンメーカーの卵”；
●离开村子后再次返回大树下，エステル习得上级魔术“フォースフィールド”。

犬マップ

●得到船井完成击败鱼人的剧情后，来到カプワ・トリム的码头获得犬地图。其作用为在使用宿泊道具的时候可以标记周边的势力范围；
●可标记的地方除テルカリユミレースのへそ、内轮の海、外轮の海、アステフィルス环状连峰以外共有74处。“犬マップ”分支剧情的触发条件与标记率有关：
●“帝都ザーフィアス”市民街和小狗对话得到“仲间达の毛玉”；
●标记率50%以上和“ダングレスト”的猫对话发生剧情；
●“オルニオン”左侧前进发生剧情，得到饰品“骨付き肉”
●去“帝都ザーフィアス下町”，和存盘点附近的小狗对话，得到称号“グレートボス”。(全地点标记)

ゴーシュとドロワット

●得到バウル后，从ノール港一侧进入“エフミドの丘”，路口不远的宝箱附近发生剧情得到“キルタンサス”；
●拿着“キルタンサス”前往“テムザ山”的入口附近发生剧情，获得“思い出のコンパクト”；
●在“カプワ・トリム”，前往港口的半路上发生孤儿院的剧情；前往“ザウデ不落宫”与イエガ一战斗的地方，与双子发生战斗，击败后得到“ディヴァインキャノン”以及“海凶の乙女の挑战状”，两人身上可以分别盗取“ゴーシュソード”和“ドロワットソード”。

ユニオン立て直し 时间限制

●流程后期进入“ダングレスト”的工会本部发生剧情；
●前往“カプワ・トリム”，和幸福市场公会本部的カウフマン对话；
●完成“ザウデ不落宫”的剧情后前往帝都市民街，和板凳上坐着的ルブランン对话，得到称号“憧れの骑士团队长首席”；
●在“オルニオン”触发剧情习得“ヴァンジーロスト”。

眠れぬ少年 时间限制

●ドン死后在“ダングレスト”的宿屋休息，カロル得到称号“眠れぬ少年”。

博爱主义 时间限制

●バウル入手后前往“ダングレスト”，进入左侧的酒场发生剧情，接着再与广场上的女性对话，最后是右侧酒场前的女性。触发以上剧情后前往工会总部门前，レイヴン得到称号“博爱主义(女性限定)”。

ウサギルドの宣传

●ドン死后在“ダングレスト”可以进入工会本部，接到为“ウサギルド”进行宣传的委托；(需要称号收集到一定数量)
●和左侧的人对话得到エステル的饰品“ウサギルドバッヂ”、“うさみみ”；
●进一步收集称号并和其对话可以得到カロル的饰品“パイプS”；
●以此类推可以分别得到如下饰品：王子トイッショ入手(ユーリ)、うさみみカスタム(リタ)、犬用ジャーキ—(ラピード)、うさみみ绅士用(ユーリ)。

ギルドvs帝国の料理对决

●得到全部料理配方后，前往“ノードポリカ”的港口，和那里的厨师对话得到“マーボーカレー”以及“料理バトル招待状”；
●前往“ダングレスト”左侧的料理工会进行料理对决，获胜后得到料理称号。要想胜利，出场角色必须HP/TP回复料理全部MASTER，且其余料理在☆3以上。每周目只能挑战一次。

ギルドへの依赖 时间限制

●进入“ダングレスト”的酒馆，和柜台前的男性对话可以接受任务：

No.0	友情の证の本・友情の纹章
	进入“マンタイク”时可以接收委托，与湖边的ユウ・セロン对话；获得バウル后进入“カプワ・トリム”的宿屋触发剧情，最后再回到“マンタイク”宿屋前发生剧情，委托完成，报酬为3000金钱。

No.1	リアンナ・ケールと母の形见のネックレス
	进入“ダングレスト”的酒馆，和柜台前的男性对话接受委托，“ダングレスト”宿屋触发剧情；去“ヘリオード”和下层帐篷附近的女性对话，用“小型鸟の羽毛”交换“エヴァライトのネックレス”；回到“ダングレスト”的宿屋发生剧情。

No.2	エヴァライトを探して
	“ザウデ不落宫”的剧情完成后，与站在“ダングレスト”右侧入口处的人对话触发剧情；与“カプワ・トリム”港口的委托人对话接受委托；去“ダングレスト”宿屋找リアンナ，再去テムザ山顶调查红色的小块(墙壁右侧)得到“エヴァライト”，此时如果还未在最终迷宫击败ザギ，他会乱入。最后回到“カプワ・トリム”港口的委托人那里，报酬为5000金钱。

No.3	ミムラの依赖
	进入“ダングレスト”的酒馆，和柜台前的男性对话接受委托；去“帝都ザーフィアス下町”和ルブラン对话，接着去宿屋，最后在“背德の馆”发生剧情。回到“帝都ザーフィアス下町”可以直接收到报酬アップルグミ+200金钱，也可以向喷水池旁边的ルブラン通报，然后去“ダングレスト”的酒馆得到6000金钱。

No.4	マーカムの依赖
	进入“ダングレスト”的酒馆，和柜台前的男性对话；去“ユニオン本部”触发剧情；“バクティオン神殿”B2F右数第二个房间内得到“スコップ”(需要LV3的元素戒指)。回到“ユニオン本部”领取报酬5500金钱。

No.5	ダインの依赖
	流程终盘前往最终迷宫之前前往“ダングレスト”；“マンタイク”宿屋附近发生剧情；在“テムザ山”与プテラブロンク进行战斗；回到“マンタイク”宿屋从ダイン处领取8000的报酬，进入宿屋后发生剧情；在“ダングレスト”的宿屋发生剧情；去“ナム孤岛”和校舍左上角并排在一起的两人对话；“オルニオン”骑士团总本部和フレン对话；去“帝都ザーフィアス”和贵族街附近的士兵对话，然后再到城堡中的地牢触发剧情；“カプワ・ノール”入口右侧发生剧情；在幽灵船触发与杂兵的战斗；进入カルボクラム后发生剧情；“帝都ザーフィアス”地牢给老人料理“お好み焼き”，得到“制法书”；返回“マンタイク”宿屋获得报酬8500金钱；在“ダングレスト”的广场上发生剧情；去“ハルル村”的大树下，リタ如果已经习得“メテオスウォーム”便可获得武器“アイヴィーブレード”。

カロルとナン

●怪物图鉴完成50%后，在“カプワ・ノール”发生剧情；
●进入最终迷宫前来到“カプワ・トリム”，カロル习得奥义“烈震ドロップ”；
●在“ケーブ・モック大森林”触发剧情，カロル获得称号“高き顶を制す黄金战士”(可变装)以及“魔狩りの挑战状”；

大切な人の肖像

●“テムザ山”剧情完成后，进入“マンタイク”宿屋休息发生カロル和ジュディス的剧情。

温泉乡ユウマンジュ

●在世界地图的左上角、“ナム孤岛”的东南方向可以找到森林中间的“温泉乡ユウマンジュ”；
●最终迷宫出现后进入这里触发剧情，管理员称正在打扫，去其他地方住一晚再来；
●管理员开价30万，支付完毕后去其他地方住一天一夜再来；
●管理员继续开价60万，支付完毕后去其他地方住一天一夜再来；
●再次来到这里便可以进入了，剧情结束后每个人获得变装称号：タンクトッパー(ユーリ)、魅惑のエステティシャン(エステル)、タオラー(カロル)、风吕上り(リタ)、番头オヤジ(レイヴン)、受付小町(ジュディス)、森のラピ松(ラピード)、ハンソデ王子(フレン)、祭り好きの二代目(パティ)。

ジュディスの枪

●バウル入手后依次去以下地点触发剧情：

地点	内容
アスピオ	“シャイコス遗迹”剧情完成リタ一加入，调查リタ家中的魔导器并为其命名；
ガスファロスト	回到一开始被关的牢房触发剧情；
カプワ・トリム	去幸福市场本部与カウフマン对话；
ダングレスト	去道具屋(1号店)打听关于枪的下落；
オルニオン	调查中央的魔导器发生剧情(发展后)
オルニオン	在宿屋反复睡觉直至触发以下剧情：与四属性精灵对话、魔导器、放弃枪。
カルボクラム	进入右边的小房间，得到“ブリューナク”。

INFORMATION
FEATURE
EXPRESS
GUIDE

遗构の门と海凶の爪の系がり

●流程后期前往“シャイコス遗迹”发生剧情；
●“ノードポリカ”斗技场外的石像前触发剧情。

メテオスウォーム

●流程进行到收集精灵时进入“アスピオ”，リタ会离开队伍，走到中间的广场可以触发剧情；
●住两晚之后再次回到那里，リタ就能习得“メテオスウォーム”；
●“タルカロン”出现后回到“ハルル村”的大树下引发剧情。

伪剑デインノモス

●流程后期去“ダングレスト”左侧的酒场，找吧台的男性 NPC 对话，得到“ガスファロストの地下の键”；
●进入“ガスファロスト”内部，在最初元素戒指剧情的地方调查机关，下去后得到“伪剑デインノモス”。

心脏魔导器

●取得所有精灵后去“ダングレスト”的宿屋休息，发生与レイヴン的心脏魔导器有关的剧情。

魔装具

●当最终迷宫出现后，按以下顺序可以获得如下魔装具：

魔装具	アビシオン（剑）
入手方法：去“ミョルゾ”长老的家中发生剧情，得到“アビシオン”；	
魔装具	ザリチェ（枪）
入手方法：进入沙漠附近的岩场发生剧情，得到“ザリチェ”。继续前进走到岩场内部可以强化元素戒指“ソーサラーリングLV.4”；	
魔装具	グラシャラボラス（斧）
入手方法：在“クオイの森”巨大怪栖息地附近的宝箱中可以获得“グラシャラボラス”，进入这里需要先强化元素戒指；	
魔装具	メリクリウス（剑）
入手方法：进入“レレウィーゼ古仙洞”，破坏存盘点前方的岩石可以看到宝箱，里面是“メリクリウス”；	
魔装具	ネビリム（弓）
入手方法：“ケーブ・モック大森林”存盘点前方向左走可以看到宝箱，打开后得到“ネビリム”；	
魔装具	ウロボロス（锁）
魔装具	スサノオ（短剑）
入手方法：拥有 LV4 以上的元素戒指后，前往“古代塔市タルカロン”6F 右侧尽头，来到墙壁的外侧一直走回迷宫第一个区域，乘坐升降机向下，房间内有两个宝箱分别是“ウロボロス”和“スサノオ”。出来后消灭杂兵沿着台阶继续向前，这样就能解除升降机的封印了；	
魔装具	ナナツサヤ（剑）
魔装具	クルビス（小刀）
入手方法：弗林和帕蒂新增的两件魔装具位于 PS3 新增隐藏迷宫 8F 和 9F；	

●收集齐以上所有魔装具后回到“オルニオン”发生剧情，再次去挑战最终 BOSS 就会出现第三形态，BOSS 能力比起以前大有提升。通关后存档再重新开始，这样就会发现之前的魔装具的名字发生变化，性能也得到大幅提升。

アステイオン

●完成“ザウデ不落宫”的剧情后，去“ミョルゾ”长老的家中调查房间内的壁画，得到“ブッシュベイビー人形”；
●去“アスピオ”找トート（崩坏后在“デイドン砦”），用“ブッシュベイビー人形”与其交换，エステル习得“アスティオン”。

落月爪

●收集全部精灵后去“ミョルゾ”与长老对话发生剧情；
●最终迷宫出现后去“テムザ山”的部落遗迹，ジュディス习得奥义“落月爪”。

贤人 时间限制

●从帝都救出エステル到开始收集精灵的这段时间内，去“フェローの岩场”的最深处与贤人对话；
●前往“ミョルゾ”，在贤人の屋敷与贤人对话两次可以休息；
●通关后读取存档再次和贤人进行对话得到重要道具“群青色の战士の传记”。前往“ダングレスト”会发生地震的情节，出去之后前往温泉乡南边一点就可以看到隐藏迷宫“追忆の迷い路”。

ドラゴンレース（バウル强化）

●完成“ザウデ不落宫”的剧情后，飞往“テムザ山”的上空发生剧情；
●发生水精灵诞生的事件后，与“ミョルゾ”广场附近的小孩对话并完成 LEVEL3 的迷你游戏，バウル得到强化，可以在冰刃海等冰冻地形降落；完成 LEVEL5 的迷你游戏ジュディス可以获得称号“超ドラゴンライダー”。

城の魔导器の破坏

●最终迷宫出现后，前往“帝都ザーフィアス城”发生剧情；
●乘坐バウル前往帝都的上空发生剧情；
●回到帝都城内，调查市民街的板凳，剧情后来到“ザーフィアス城”再次触发剧情。

クラウ・ソラス

●最终 BOSS 战之前回到“帝都ザーフィアス”下町，找喷水池前的テッド的对话发生剧情，ユーリ和フレン得到称号“下町の希望 1/2”，同时入手武器“クラウ・ソラス”。

男の背中

●怪物图鉴完成 50% 后前往“カプワ・ノール”宿屋附近发生剧情；
●怪物图鉴 100% 完成后再次来到“カプワ・ノール”宿屋附近发生剧情，カロル获得称号“男の背中”。

绝风刃

●进入最终迷宫的前夜，在“オルニオン”中央魔导器附近找到フレン并与其对话，ユーリ习得“绝风刃”。

ラピードの元の饲い主

●进入最终迷宫之前，在“オルニオン”触发フレン和ラピード的剧情，ラピード获得称号“ハードボイルド犬”；
●去冒险王的宿屋住两次：第一次ラピード可以习得奥义“圆闪牙”；第二次ラピード可以获得称号“绝对犬士”。

オルニオンの发展

●进入最终迷宫之前，和“オルニオン”骑士团本部前的骑士アグエロン对话，他会分三次向玩家所要特定素材，内容与获得方法如下：

素材要求
1. デズエ砂金 ×3、ヒピオニ树皮 ×3、ユルゾの实 ×3
2. 刚力玉 ×3、トレントの花 ×3、水晶 ×3、摩诃珠 ×3、狮子の刚牙 ×3
3. 常暗のスミ、レアメタル、グリーンライト、50 万ガルド

素材名称	入手地点
デズエ砂金	サンドシーフ（砂漠）
ヒピオニ树皮	エルダス（ヒピオニア大陆）
ユルゾの实	ビッガーバルーン（ナム孤岛）
刚力玉	ウォーリアー（テムザ山）
トレントの花	ブルームス（ソーザンニ诸岛 夜）
水晶	クリステア（エレアルーミン石英林）
摩诃珠	クアドラ（エレアルーミン石英林）
狮子の刚牙	シュベルト（古代塔市タルカロン）
常暗のスミ	アクシヤ（ベルデポー湾 夜）
グリーンライト	ガイナホタル（ザドラク半岛 夜）
レアメタル	ポセイドン（ザウデ不落宫）

一途なコ・メディカル

●游戏终盘和“オルニオン”宿屋里的医生对话两次；
●来到宿屋外，和门口负责回复的NPC对话出触发剧情；
●包括道具在内，当队伍中全员的回复量达到400万以上时再次来到该宿屋前，エステル获得变装称号“一途なコ・メディカル”。

ヴアンジ-ロスト

●フレン取得称号“憧れの骑士团队长首席”后，以レイヴン作为队长进入“オルニオン”，与魔导器右侧的エステル的剑术老师对话发生剧情。

天を回る辉星

●レイヴン习得的SKILL超过100个以上时前往“オルニオン”，剧情后获得变装称号“天を回る辉星”。

心の中の圣骑士样

●同一周目内完成流程中的所有秘密任务，前往“オルニオン”的宿屋睡一觉便可获得ユーリ的称号“心の中の圣骑士样”。

赤い箱の谜

●“ヨームゲン”没有变成废墟之前与河边的女性对话发生剧情；
●“ヨームゲン”变成废墟、完成终盘与フレン的战斗后，来到中间的位置调查红箱子发生剧情。

魔狩りの挑战状

●在“カロルとナン”的分支剧情完成后，最终战之前前往カルボクラム，往左走触发剧情会与クリント进行战斗，对方实力非常强大，战胜后获得“魔狩りの挑战状2”。

勇者の挑战状

●进入最终迷宫之前，来到“帝都ザーフィアス”ユーリ的家中睡觉发生剧情，得到“勇者の挑战状”。

华やかウォ-カ-

●在“シシリーのお愿い”的分支剧情中改造船之后，来到“カプワ・ノール”的宿屋附近触发占卜剧情；
●找到“背徳の馆”附近的救难船，触发剧情后在“ノードポリカ”找到救难船，剧情后パティ得到称号“华やかウォーカー”。

パテイの过去

●最终迷宫出现后前往位于“カプワ・トリム”灯台的パティ的家中，剧情后再去“レナンスラ岩虚”调查那里的墓碑。

おしゃれピラミッド

●最终迷宫出现后去“ダングレスト”酒场和サスーン对话发生剧情，这里可以获得各种饰品和称号，具体内容和当时玩家所拥有的称号有关。

色仕挂け衣装

●终盘前往“ヘリオード”的商店，和店员对话可以得到流程中使用过的色诱服装，对应称号为：セクシータイフーン（エステル）、反则のふわふわガール（ジュディス）、ボク女の子（カロル）；
●如果想要获得其他角色的色诱服装，收集以下素材并交给店员即可：チーグルの毛、灵魂の欠片、神木×2、コカトリスの爪×2。

夜の帝王

●流程终盘フレン加入后，在“ダングレスト”的广场上发生剧情，フレン获得称号“夜の帝王”。

ビッグボイスコンテスト

●终盘前前往“ダングレスト”的工会大厅内发生剧情，对话分支“猛烈な技”、“猛烈な爱”无论选哪一个都会得到“インフィニティ”。

サイコロゲ-ム

●流程第一次抵达“カプワ・ノール”可以在街道尽头玩掷骰子猜大小的游戏，连赢3次后リタ获得称号“新・サイコロ名人”。

祈りの剑ラグクエリオン

●最终迷宫出现后前往“カプワ・ノール”，在入口处找到剧场版的骑士团的孪生姐妹；
●从四姐妹群岛进入迷宫“大深度空洞带”，反复来到这里的最深处并依次触发剧情和ソードダンサー战斗两次；（第二次进入之前需要先按顺序调查岩场デズエール→イリキア→トルビキア→ユルゾレア）
●第三次进入迷宫最深处触发剧情，第四次进入迷宫再和ソードダンサー战斗，胜利之后出来会遇到孪生姐妹，フレン获得武器“祈りの剑ラグクエリオン”。

ボ-ダ-ラピ-ド

●完成“ザウデ不落宫”的剧情后，来到“デイドン砦”可以玩一个滑雪的迷你游戏，在1分40秒内赢得比赛得到奖杯，1分钟以内赢得比赛可以获得称号“雪の上の配达犬”；
●继续参加比赛，装备特定饰品并达成以下要求赢得比赛可以获得其他对应角色的称号：

必要饰品	获得称号	条件
暴走姬	称号“圣夜の配达娘”（エステル）	1分以内
暴走研究员	称号“ワンワンパジャマ”（リタ）	2分45秒以内
暴走おっさん	称号“绅士の心がけ”（レイヴン）	1分15秒以内
暴走ちびっこ	称号“寒い夜の配达トナカイ”（カロル）	3分10秒以内
暴走レディ	称号“华やかな夜への诱い”（ジュディス）	1分10秒以内
暴走男	称号“冬の夜の配达人”（ユーリ）	3分30秒以内
暴走海贼	称号“白いアイツ”（パティ）	1分00秒以内
暴走骑士	称号“绅士のたしなみ”（フレン）	3分10秒以内

大海贼の名を继ぐ者

●流程后期来到“カプワ・トリム”，找到滑滑梯附近的NPC对话，剧情后パティ习得；
●“大海贼の名を继ぐ者”

骑士道の担い手

●剧情发展到フレン加入队伍中一起营救エステル时，前往“マンタイク”触发剧情获得称号“骑士道の担い手”。

求道者

●最终迷宫出现后前往“ハルル村”，如果此时全员累计伤害达到6000万以上，和大树附近的魔导士对话触发剧情，リタ获得称号“求道者”。

配膳

●流程中期回到“ダングレスト”的酒馆找服务员对话可以玩服务生的迷你游戏。游戏内容为帮顾客端菜（不限时间，但要保证正确率），完成LEVEL3后可以获得对应5个角色的变装称号：

人物	称号
エステル	はんなりウエイター
カロル	给食系
リタ	ねこねこウエイター
ジュディス	グラマラスメイド
レイヴン	配膳ダンディズム

亲友

●得到船以后回到"帝都ザ－フィアス"下町，接受委托帮忙捉猫，沿路一直追到贵族街就能将其逮到；
●"ザウデ不落宫"的剧情完成后，晚上来到"ヘリオ－ド"的魔导器附近触发剧情；
●来到"帝都ザ－フィアス"ユ－リ的房间休息，剧情后エステル和リタ分别得到称号"天才魔导士の亲友"、"皇女様の亲友"。之后前往"ハルル村"的大树下还有剧情。

シャイコス遗迹

●终盘时回到"シャイコス遗迹"，从存盘点附近的梯子可以到达迷宫深处，得到"飞行ウサギの羽耳×5"、"暴走研究员"。

カレンとエステル

●将包括隐藏迷宫在内的所有地点全部踏遍后，来到冒险王的宿屋触发剧情，エステル获得称号"キュリオシティガ－ル"。

水着（泳装称号）

●当"ヨ－ムゲン"变为废墟后，在同伴均在队伍中的情况下前往"ヨ－ムゲン"，与那里的贵族对话；
●进入冰刃海，走不远就能看见一个宝箱，调查后得到"ミクロサ－キット"，将其交给"ヨ－ムゲン"的贵族获得男性们的泳装称号；

角色	称号
ユーリ	アロハな兄
カロル	海－の元－ボ－イ
レイヴン	うわさの夏男
ラピード	内　な潜水ドッグ
フレン	テクニカルダイバ

●再次前往"ヨ－ムゲン"和那里的贵族对话，剧情后回到"アスピオ"，道具收集率在50%以上的情况下进入图书室触发剧情；
●来到"ハルル村"，与村子里的ジェバンニ对话触发剧情，将得到的"超エアル－板"交给"ヨ－ムゲン"的贵族获得女性们的泳装称号。

角色	称号
エステル	さわやかワンピース
リタ	さりげな水－ガ－ル
ジュディス	ギリギリ－ビキニ
パティ	南の虹の麦わら少女

ナム孤岛

●"ナム孤岛"位于世界地图的西北角，最终迷宫出现后可以进入；
●和体育馆内的所有NPC对话，如果在这里交换奖品的代用币超过25万，ジュディス可以获得称号"ポ－カ－フェイス"；

ミシカ博士

●去"ナム孤岛"体育馆和那里的ミシカ博士对话，触发皇立机关试验的剧情；
●为了开始试验，首先需要收集5本书，它们分别位于：ヘリオ－ド（骑士团本部）、カプワ・トリム（幸福市场本部）、ハルル（村长家）、オルニオン（骑士团总本部）、マンタイク（宿屋）；
●书全部收集完再次回到博士那里得到变装称号"ミシカ博士号"，此时博士会提出5个问题，全部答对可以获得奖杯，答案如下：

第1问	1995年12月15日
第2问	ブラックジャック
第3问	リオン・マグナス
第4问	クレーメルシューター
第5问	イシターが石になる

传说のギャンブラ－

●两次进入"ナム孤岛"体育馆，在靠近卡片游戏的地方触发剧情，ジュディス获得变装称号"传说のギャンブラ－"。

演剧

●来到"ナム孤岛"体育馆的舞台前和那里的NPC对话发生演戏的剧情，之后全员分别得到对应的换装称号。

カウフマンとルブラン

●ジュディス获得称号"ポ－カ－フェイス"之后，过一段时间来到"ナム孤岛"内的鞋柜附近和カウフマン对话发生剧情。

嗜好の玩具

●开始收集精灵时前往"ダングレスト"道具屋发生剧情，打开宝箱获得"(C)Fの雕像"；
●在"ナム孤岛"体育馆玩老虎机，然后去温泉乡ユウマンジュ和左上方的NPC对话得到饰品"ティアラ"，此时要收集10个玩具（不包括第一个收集到的），地点如下：

名称	地点
(C)Bの雕像	"温泉乡ユウマンジュ"左边的老虎机
(C)Hの雕像	"温泉乡ユウマンジュ"左边的老虎机
(C)Jの雕像	"温泉乡ユウマンジュ"左边的老虎机
(C)Sの雕像	"ナム孤岛"10点的老虎机
(C)Iの雕像	"ナム孤岛"50点的老虎机
(C)Nの雕像	"ナム孤岛"50点的老虎机
(C)Pの雕像	"ナム孤岛"100点的老虎机
(C)Rの雕像	"ナム孤岛"100点的老虎机
(C)Mの雕像	"ナム孤岛"500点的老虎机
(C)Lの雕像	与"帝都ザ－フィアス"的ハンクス对话

●将全部玩具交给温泉乡的NPC，ユ－リ获得称号"想い出の守り人"。

お宝ゲッタ－マン

●ユ－リ获得称号"想い出の守り人"后，和"ナム孤岛"入口的ありじごくにん对话，此时如果宝箱收集率达到80%以上，ユ－リ得到称号"ユ－リ"。

テイルズオブドラスピ

●进入"ナム孤岛"体育馆中名为"テイルズオブドラスピ"的迷你游戏30次，レイヴン获得称号"ちょんまゲ－マ－"。

元素戒指LV4、LV5

●LV4的元素戒指获得方法为：入手魔装具アビシオン（剑）后，前往四姊妹群岛附近的岩场，这样就能得到"アビシオン"和"ソ－サラ－リングLV4"。LV4的元素戒指具有燃烧障碍物的效果。

恋の悩み

●流程终盘阶段，パティ获得称号"华やかウォ－カ－"并已经触发了所有角色"色仕掛けの衣装"的支线剧情）后来到"背徳の馆"西侧的海面进行采集会触发剧情，完成后得到武器"レオルカ"

鱼ジュ－ス

●流程后期前往"カプワ・トリム"，带上パティ和入口处带眼睛的人对话，帮他收集以下食材：ハクサイ、トウフ、コンブ、ホタテ、サ－モン、イカ、エビ；
●来到"ダングレスト"，去左侧的酒馆和服务员对话，将"锐い刃"、"フレイストーン"给他，剧情后得到"出刃包丁"；
●回到"カプワ・トリム"，找到刚才的那个NPC触发剧情便能得到配方"渔师なべ"。

サ－チガルド

●流程最终战之前来到"ヘリオ－ド"，进入后和路右侧的一对夫妻市民对话，剧情后パティ习得"サ－チガルド"。

隐藏迷宫：追忆の迷い路

●该迷宫的产生由分支剧情“贤人”触发，注意时间限制，通关后可以来到这里；
●在“追忆の迷い路”中按照杂兵层、中 BOSS 层、大 BOSS 层的顺序前进，一路上注意收集金币，金币在宝箱中（随机）或者击倒 BOSS 时可以获得；
●抵达大 BOSS 层时已经收集 15 枚金币时，可以前往最终层挑战 BOSS：天上に反逆せし战士，将其击败可以获得 200 人斩必须的“强者の挑战状”。

隐藏迷宫：望镜の墓所（新增）

●最终迷宫出现后，前往“帝都ザ－フィアス”エステル的房间发生剧情。前往“ザウデ不落宫”最深处 BOSS 战的地方发生剧情并获得“大海贼の证”，调查场景中间的圆盘便可以进入这处隐藏迷宫“望镜の墓所”（十六夜の庭）；
●该迷宫的难度要比“追忆の迷い路”高出不少，建议玩家在 150 级后再来挑战；
●迷宫分七个区域，每个区域有 11 层，每个区域最下层是 BOSS 战。这些区域依次分别是：苍天层、十六夜の幽虚街、今生层、霸王层、禽兽层、亡者层、冥底层。

隐藏迷宫：大深度空洞带（新增）

●这里和骑士团孪生姐妹的分支剧情有关，第一次在最深处击败ソ－ドダンサ－时需要去调查世界各地的四大岩场，顺序为：デズエ－ル→イリキア→トルビキア→ユルゾレア（世界地图中的下、右、上、左逆时针方向）
●完成孪生姐妹的剧情可以得到フレン的武器“祈りの剑ラグクエリオン”。

斗技场

●本作的斗技场分为个人战和团体战两种，团体战为 PS3 版新增；
●完成到 80 人斩的所有项目（1 个角色即可），并持有“海凶の乙女の挑战状”，这样就能挑战 100 人斩了。
●持有“勇者の挑战状”，“魔狩りの挑战状”，“魔狩りの挑战状 2”，“海凶の乙女の挑战状”并完成 100 人斩可以获得如下奖励：

角色	奖励
ユーリ	コロッサス(剑)、ハイパーアーマー、スターメイル、2万ガルド（义翔闪习得）
エステル	变装称号“ひみつの魔法っ娘 MX”、サンクチュアリ（盾）、インペリアルガード、コメットライト（杖）、スターライト（盾）、2万ガルド
カロル	バリバリドリルハンマー、ブレイブヘルム、2万ガルド
リタ	セイクリッドチェーン、エレメンタルゴーグル、2万ガルド
ジュディス	カドケウス、ドラゴニックコート、2万ガルド（习得“飞燕月华”）
レイヴン	セレスティアルスター、グロリアスヘルム、2万ガルド
ラピード	エアルのかけら、マキシマムドッグ、2万ガルド
フレン	レイディアントスター、ジェネラルアーマー
パティ	海贼铳、白波、エクリプスサークル

●至少有 3 名角色完成 100 人斩，并持有分支剧情中获得的“强者の挑战状”，就可以挑战斗技场 200 人斩。特定场次会迎战“《传说》系列”的经典 BOSS，而通过 200 人斩各个角色也能获得历代经典角色的换装称号。另外，完成 200 斩还能习得 SKILL“スタンドアロン”。（效果为战斗中只有装备该 SKILL 的角色才会出战）

BOSS 一览

场次	BOSS	《出现作品》
150	“时を驱ける男”ダオス	《幻想传说》
170	“哀しき暗の女王”シゼル	《永恒传说》
190	“英雄を杀めし者”バルバトス	《宿命传说 2》
200	“天上に反逆せし战士”クラトス	《仙乐传说》

达成 200 人斩奖励称号

角色	称号
ユーリ	地上最强の黑狮子
エステル	战う白き小夜啼鸟
カロル	重き拳を振るいし幼虎
リタ	狙い锐き魔术蜂
ジュディス	苍く轰く烈雷の龙
レイヴン	さすらう无精髭の狼
ラピード	锐き银无垢の牙王
フレン	正义贯く白き天马
パティ	海を统べる银

历代经典角色换装称号

角色	称号	原型
ユーリ	归ってきた剑士	《宿命传说 2》ジューダス
エステル	复雠の圣骑士	《神话传说》クロエ
カロル	赤い二刀流	《仙乐传说》ロイド
リタ	记忆丧失のムードメーカー	《重生传说》マオ
ジュディス	さすらいの守钱奴	《宿命传说》ルーティ
レイヴン	凄腕のヒットマン	《无暇传说》リカルド
ラピード	半兽少年の衣まとう犬	《风雨传说》カイウス
フレン	优しき剑术の继承者	《幻想传说》クレス
パティ	如才なき守护役	《深渊传说》アニス

●团体战分为“手解き”、“勇壮”、“无慈悲”三个等级。最初可以参加“手解き”，“勇壮”的出现条件为持有“魔狩りの挑战状 2”，“无慈悲”的出现条件为持有“强者の挑战状”并完成“勇壮”。

称号与饰品系统

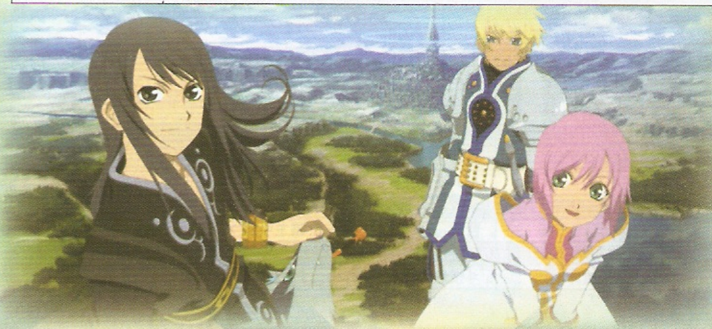
称号系统是游戏中最复杂也是对追求完美的玩家吸引力最大的系统，除了少部分可以在流程中获得，大部分的称号都必须完成各种支线剧情才能够得到。对于追求个性的玩家而言，游戏中的那些与服装、外貌变化有关的称号无疑是最想得到的，有些变装称号还 COS 了系列的经典角色，让很多人欲罢不能，但是入手的难度也不言而喻。

不仅是变装称号可以改变角色的外观，游戏中还准备了各式各样的饰品留给玩家。这些饰品不会对角色的能力产生影响，纯粹是为了观赏效果。那些没有时间的玩家可以退而求其次，多发掘一些风趣的饰品也是很有意思的。游戏中的大部分饰品都是通过合成得来。

ユーリ

称号名	服装变化	入手时期／入手方法
下町の青年	－	初期
罪を制する者	－	流程获得
生きていた青年	－	流程获得
骑士见习いの资格	○	支线剧情“エステルの剑の师匠”
黑衣の断罪者	○	支线剧情“クレイさんを探せ”
心の中の圣骑士样	○	支线剧情“心の中の圣骑士样”
アドリブ大魔王	○	支线剧情“演剧”
タンクトッパー	○	支线剧情“ユウマンジュ”
下町の希望 1/2	－	支线剧情“クラウ・ソラス”
庶民派シェフ	－	支线剧情“ギルド vs 帝国の料理对决 ”で胜利
帝都の有名人	－	支线剧情“クレイさんを探せ”
想い出の守り人	－	支线剧情“嗜好の玩具”
地上最强の黑狮子	－	完成斗技场 200 人斩
お宝ゲッターマン	－	支线剧情“嗜好の玩具”
ベルセルク		Hard 或者 Unknow 战斗 256 次
アイテム嫌い	－	直到结成工会之前战斗中未使用道具，或者通关后在 Grade 商店中购买全 Skit 对话并在ナム孤岛触发也能取得该称号
アロハな兄贵	○	支线剧情“水着”
归ってきた剑士	○	完成斗技场 200 人斩
冬の夜の配达人	○	支线剧情“ボーダーラビード”
ポニテな汤上がり	○	支线剧情“おしゃれギルド”
剑士	－	初期
剑豪	－	LV20
剑圣	－	LV60
剑神	－	LV100
コンボ初心者	－	最大连击数 10HIT 以上
コンボ上级者	－	最大连击数 25HIT 以上
コンボマスター	－	最大连击数 100HIT 以上
コンボキング	－	最大连击数 150HIT 以上
Fストライカー	－	FS 攻击使用 100 回

饰品名称	入手方法
帽子（黑）	合成：大きなハサミ ×1、柔らかい尻尾 ×3、イリキア草 ×5、ガマの油 ×1
帽子（白）	合成：大きなハサミ ×1、柔らかい尻尾 ×3、イリキア草 ×5、猿人の刚毛 ×5
眼带	合成：飞行ウサギの羽耳 ×1、常暗のスミ ×1、コウモリの翼 ×5
シンプルな水筒	流程
サングラス	合成：贝壳 ×1、长い针 ×2、漆黑のスミ ×5
王子トイッショ	支线剧情：“ウサギルドの宣传)
パイプ（L）	合成：ドングリメット ×1、プチブリの实 ×3、キノコパウダー×2、绵毛 ×5
新型魔导器	合成：レアメタル ×1、暗星石 ×1、青星石 ×1、赤星石 ×1、绿星石 ×1、橙星石 ×1
うさみみ绅士用	支线剧情：“ウサギルドの宣传”
危险な男セット	支线剧情：“おしゃれギルド”



カロル

称号名	服装变化	入手时期 / 入手方法
魔狩りの少年	–	初期
凛々の明星の首领	–	流程
憧める少年	–	流程
勇气凛々胸いっぱい	–	流程
ボク女の子	○	支线剧情“色仕挂け衣装”
给食系	○	支线剧情“配膳”
きらりと光る胁役ザコ	○	支线剧情“演剧”
ギルドの料理番	–	支线剧情“ギルド vs 帝国の料理对决 ”
タオラー	○	支线剧情“ユウマンジュ”
高き顶きを制す黄金战士	○	支线剧情“カロルとナン”
重き拳を振るいし幼虎	–	完成斗技场 200 人斩
仓库マスター	○	支线剧情“仓库整理”
男の背中	–	支线剧情“男の背中”
眠れぬ少年	–	支线剧情“眠れぬ少年”
勇ましき未完の大太刀	○	支线剧情“冒险王”巨大怪讨伐
海边の元气ボーイ	○	支线剧情“水着”
赤い二刀流	○	完成斗技场 200 人斩
小さな骑士	○	完成斗技场团体战 · 勇壮
寒い夜の配达トナカイ	○	支线剧情“ボーダーラピード”
黒タイツ	○	支线剧情“ユウマンジュ”
カエルな少年	○	支线剧情“おしゃれギルド”
カエルな女子	○	支线剧情“おしゃれギルド”
カエルな汤上がり	○	支线剧情“おしゃれギルド”
カエルな黄金战士	○	支线剧情“おしゃれギルド”
カエルな笼手	○	支线剧情“おしゃれギルド”
カエルな给食当番	○	支线剧情“おしゃれギルド”
カエルな探侦	○	支线剧情“おしゃれギルド”
カエル坊ちゃん	○	支线剧情“おしゃれギルド”
小粋な前发少年	○	支线剧情“おしゃれギルド”
小さな黄金の骑士	○	支线剧情“おしゃれギルド”
がんばるファイター	–	初期
やる气满々ファイター	–	LV20
元气一杯ファイター	–	LV60
ピッカピカファイター	–	LV100
ピヨピヨマン	–	战斗中气绝 100 次以上
Fアタッカー	–	FS 攻击使用 100 次

饰品名称	入手方法
水筒子ども用	流程
绊创膏	合成：丈夫なツタ ×2　不思议な布 ×3
パイプ（S）	支线剧情：“ウサギルドの宣传”
グルグルメガネ	合成：鱼人の牙 ×2、鱼人の背ビレ ×1、地狱の镰 ×1
サングラス（子ども用）	合成：ローパーの触手 ×1、长い针 ×2、漆黒のスミ ×5
变身ベルト	合成：グリーンライト ×1、レアメタル ×1、羽根ハリセン ×1
やんちゃ小僧セット	支线剧情“おしゃれギルド”

レイヴン

称号名	服装变化	入手时期 / 入手方法
うさんくさいおっさん	–	初期
监视するおっさん	–	流程
归ってきたおっさん	–	流程
天を回る辉星	○	支线剧情“天を回る辉星”
憧れの骑士团队长首席	○	支线剧情“憧れの骑士团队长首席”
配膳ダンディズム	○	支线剧情“配膳”
さすらう无精髭の狼	–	完成斗技场 200 人斩
たそがれフリーマン	–	支线剧情“シシリー博士”
ちょんまゲーマー	–	支线剧情“テイルズオブドラスピ”
休日料理人	–	支线剧情“ギルド vs 帝国の料理对决 ”
博爱主义（女性限定”	–	支线剧情“博爱主义”
番头オヤジ	○	支线剧情“ユウマンジュ”
うわさの夏男	○	支线剧情“水着”
凄腕のヒットマン	○	完成斗技场 200 人斩
绅士の心がけ	○	支线剧情“ボーダーラピード”
小粋な前发おっさん	○	支线剧情“おしゃれギルド”
トリックスター	–	初期
レンジャー	–	LV20
ダブルスタンダード	–	LV60
スーパースター	–	LV100
Fおっさん	–	FS 攻击使用 100 次

饰品名称	入手方法
おしゃれな水筒	流程
ひょうたん（お酒）	ナム孤岛兑换的奖品
目隐し	合成：マンドラゴラの瞳 ×1、常暗のスミ ×1、コウモリの翼 ×5
カゴ	合成：ヒピオニ树皮 ×8、鳞龙の皮 ×4、鱼人の背ビレ ×1
グラサンおしゃれがげ	望镜の墓所
骑士团队长主席用兜	斗技场团体战 · 勇壮
殿样ちょんまげ	支线剧情：“ウサギルドの宣传”

フレン

称号名	服装变化	入手时期 / 入手方法
帝国骑士团小队长	–	初期
帝国骑士团队长	–	流程
驱けつけた幼驯染	–	流程
永远の好敌手	–	流程
至上の亲友	–	流程
テクニカルダイバー	○	支线剧情“水着”
绅士のたしなみ	○	支线剧情“ボーダーラピード”
优しき剑术の继承者	○	完成斗技场 200 人斩
ハンソデ王子	○	支线剧情“ユウマンジュ”
理想の骑士团长	○	支线剧情“ヴァンジーロスト”
下町の希望 1/2	–	支线剧情“クラウ · ソラス”
正道贯く白き天马	–	完成斗技场 200 人斩
骑士道の担い手	–	支线剧情“骑士道の担い手”
夜の帝王	–	支线剧情“夜の帝王”
ミステリアスシエフ	–	支线剧情“ギルド vs 帝国の料理对决 ”
キャプテン	–	初期
カーネル	–	LV20
ジェネラル	–	LV60
ロード	–	LV100
Fナイト	–	FS 攻击 100 次

饰品名称	入手方法
うさみみジャスティス	支线剧情：“ウサギルドの宣传”
ショルダーシールド	望镜の墓所
スパイクアーマー	支线剧情：“ユウマンジュ”
マスク	ナム孤岛兑换的奖品
エリート用マスク	望镜の墓所
相棒マスク	望镜の墓所
三角帽子	ナム孤岛兑换的奖品
サングラス（四角）	合成：赤眼レンズ ×2、ガマの油 ×2、トルピフィッシュ ×2
付け鼻メガネ	合成：クモの巢 ×3、猿人の刚毛 ×2、マンドラコラの瞳 ×2
秘密战术队装备	支线剧情：“おしゃれギルド”
秘密战术队强袭用装备	支线剧情“おしゃれギルド”

ラピード

称号名	服装变化	入手时期／入手方法
旅に赴くイヌ	–	初期
罪を知るイヌ	–	流程
仲间想い	–	流程
グレートボス	–	支线剧情"犬マップ"
ハードボイルド犬	–	支线剧情"ラピードの元の飼い主"
因缘の胜负犬	–	支线剧情"犬マップ"开始时
锐き银无垢の牙王	–	完成斗技场 200 人斩
子ども好き	–	支线剧情"子ども好き"
绝对犬士	–	支线剧情"ラピードの元の飼い主"
内气な潜水ドッグ	○	支线剧情"水着"
半兽少年の衣まとう犬	○	完成斗技场 200 人斩
森のラピ松	○	支线剧情"ユウマンジュ"
雪の上の配达犬	○	支线剧情"ボーダーラピード"
犬士	–	初期
犬豪	–	LV20
犬圣	–	LV60
犬神	–	LV100
世纪のオオドロボウ	–	盗取道具成功 100 次
Fドッグ	–	FS 攻击使用 100 次

饰品名称	入手方法
タルのような水筒	流程
骨付き肉	支线剧情:"犬マップ"
樱の枝	ナム孤岛兑换奖品
暴走男	エゴソーの森、击倒巨大怪后桥下的宝箱
暴走姬	レレウィーゼ古仙洞、入口处可燃草的立面（需要元素戒指 LV4）
暴走ちびっこ	クオイの森、巨大怪背後的宝箱（需要元素戒指 LV4）
暴走研究员	シャイコス遗迹最下层、以前无法进入的台阶上面的门内（ザウデ不落宫剧情完成后）
暴走おっさん	ケーブ・モック大森林，第二个区域存盘点右侧一点点远的通道（需要元素戒指 LV4）
暴走レディ	テムザ山第四个区域入口前左侧岩石破坏后获得（需要元素戒指 LV3）
暴走骑士	望镜の墓所
暴走海贼	古代都市タルカロン右侧升降机路线（需要元素戒指 LV5）
暴走大ちびっこ	斗技场团体战・勇壮
暴走特大ちびっこ	望镜の墓所
大暴走团	支线剧情"おしゃれギルド"

ジュディス

称号名	服装变化	入手时期／入手方法
魔导器ハンター	–	初期
反则のふわふわガール	○	支线剧情"色仕挂け衣装"
气の利く女	–	流程
真实の守护者	○	流程
イントゥザスカイ	○	支线剧情"ドラゴンレース"
グラマラスメイド	○	支线剧情"配膳"
传说のギャンブラー	○	支线剧情"传说のギャンブラー"
シェフ・お母さん	–	支线剧情"ギルド vs 帝国の料理对决"
受付小町	○	支线剧情"ユウマンジュ"
ポーカーフェイス	–	支线剧情"ポーカーフェイス"
苍く轰く烈雷の龙	–	完成斗技场 200 人斩
超ドラゴンライダー	–	支线剧情"ドラゴンレース"
ギリギリ黑ビキニ	○	支线剧情"水着"
さすらいの守钱奴	○	完成斗技场 200 人斩
纯白の空飞ぶ龙使い	○	支线剧情"おしゃれギルド"
华やかな夜への诱い	○	支线剧情"ボーダーラピード"
あでやか小町	○	支线剧情"ユウマンジュ"
小粹なポニーテール	○	支线剧情"おしゃれギルド"
ふわふわメイド	○	支线剧情"おしゃれギルド"
ビューティランサー	–	初期
グレートランサー	–	LV20
ドラグーン	–	LV60
ハイ・ドラグーン	–	LV100
Fランサー	–	FS 攻击 100 次

饰品名称	入手方法
シックな水筒	流程
发饰り	合成:とがった口ばし ×1、デズエ砂金 ×5、サボテンの针 ×2
バイザー	合成:赤眼レンズ ×1、鳞龙の皮 ×3、大怪鸟の口ばし ×1
子ドラゴン	合成:リザードマンの得物 ×1、鳞龙の皮 ×8、魔物の骨 ×15、灵魂の欠片 ×1
战乙女の战兜	合成:赤星石 ×1、ウェケア矿石 ×15、ナビメタル ×15、银矿 ×15
うさみみアダルティー	支线剧情:"ウサギルドの宣传"
触手袋	バクティオン神殿
クリティア美人セット	支线剧情:"おしゃれギルド"
ヴァルキリーセット	支线剧情:"おしゃれギルド"

リタ

称号名	服装变化	入手时期／入手方法
天才少女	–	初期
非科学嫌い	–	流程
精灵を追求する者	–	流程
ねこねこウェイター	○	支线剧情"配膳"
求道者	○	支线剧情"求道者"
ケミカル料理人	–	支线剧情"ギルド vs 帝国の料理对决"
ミシカ博士号	○	支线剧情"ミシカ博士"
皇女样の亲友	–	支线剧情"亲友"
新・サイコロ名人	–	支线剧情"サイコロゲーム"
狙い锐き魔术蜂	–	完成斗技场 200 人斩
番くるわせ姬	○	支线剧情"演剧"
风吕上がり	○	支线剧情"ユウマンジュ"
さりげな水际ガール	○	支线剧情"水着"
记忆丧失のムードメーカー	○	完成斗技场 200 人斩
ワンワンパジャマー	○	支线剧情"ボーダーラピード"
魔导士	–	初期
大魔导士	–	LV20
稀代の天才魔导士	–	LV60
魔导王	–	LV100
Fソーサラー	–	FS 攻击使用 100 次

饰品名称	入手方法
冒险用水筒	流程
勾玉	合成:蹄 ×2、タテガミ ×2、トルビー水 ×5
特大卷物	合成:魔导书の纸片 ×15、ガマの油 ×1、漆黑のスミ ×1
注连绳	合成:イノシシの毛 ×5、イリキア草 ×2、神木 ×1、猿人の刚毛 ×3、ヒピオニ树皮 ×3
恶魔セット	合成:コウモリの翼 ×4、地狱の镰 ×1、钢のヤジリ ×3、灵魂の欠片 ×1
ハロルドのお面	ナム孤岛兑换的奖品
うさみみカスタム	支线剧情:"ウサギルドの宣传"
樱の发饰り	ナム孤岛兑换的奖品
イヤリング	合成:灵魂の欠片 ×2、银矿 ×2、魔道矿石 ×2
忍者セット	支线剧情:"おしゃれギルド"
キュートアクセサリー	支线剧情:"おしゃれギルド"

エステル

称号名	服装变化	入手时期／入手方法
お城住まいの治疗术师	–	初期
皇帝位继承候补の姬君	–	流程
セクシータイフーン	○	支线剧情"色仕挂けの衣装"
真实を求める姬君	–	流程
战いを决意する皇女	–	流程
はんなりウェイター	○	支线剧情"配膳"
一途なコ?メディカル	○	支线剧情"一途なコ・メディカル"
气高き姬君	–	支线剧情"エステルの剑の师匠"
魅惑のエステティシャン	○	支线剧情"ユウマンジュ"
キュリオシティガール	–	支线剧情"カレンとエステル"
コルドンブルー	–	支线剧情"ギルド vs 帝国の料理对决"
メルヘンメーカーの卵	–	支线剧情"ハルルの树の下"
伟大なアイテムマニア	–	支线剧情"ジェバンニとアイテム图监"
演技派勇者	○	支线剧情"演剧"
战う白き小夜啼鸟	–	完成斗技场 200 人斩
天才魔道士の亲友	–	支线剧情"亲友"
漫游冒险娘	–	支线剧情"エステルの剑の师匠"
ひみつの魔法っ娘 MX	○	完成斗技场 100 人斩
さわやかワンピース	○	支线剧情"水着"
复雠の圣骑士	○	完成斗技场 200 人斩
圣夜の配达娘	○	支线剧情"ボーダーラピード"
ヒーラー	–	初期
クレリック	–	LV20
プリーステス	–	LV60
ハイ・プリーステス	–	LV100
Fエンジェル		FS 攻击使用 100 次

饰品名称	入手方法
ティアラ	支线剧情:"嗜好の玩具"
ヴェール	支线剧情:"ハルルの树"
メガネ	合成:亀の甲罗 ×2、折れた短剑 ×2、バジリスクのうろこ ×2
高级そうな水筒	流程
天使セット	合成:黄金のタテガミ ×1、神木 ×5、魔导书の纸片 ×8
ミントの帽子	合成:飞行ウサギの羽耳 ×1、バラの花 ×3、摩诃珠 ×5
うさみみ淑女用	支线剧情:"ウサギルドの宣传"
知的うさみみセット	支线剧情"おしゃれギルド"
シークレットセレブ	支线剧情"おしゃれギルド"

パティ

称号名	服装变化	入手时期／入手方法
食えない冒险家	–	初期
记忆なき少女	–	流程
泣かない少女	–	第一次进入"ヨームゲン"和宿屋内的帕蒂对话
真实に悩める少女	–	流程
泪に濡れた少女	–	流程
南の虹の麦わら少女	○	支线剧情"水着"
白いアイツ	○	支线剧情"ボーダーラピード"
如才なき守护役	○	完成斗技场 200 人斩
アメージングシェフ	○	支线剧情"アメージングシェフ"
大海贼の名を继ぐ者	○	支线剧情"大海贼の名を继ぐ者"
华やかウォーカー	○	支线剧情"恋の悩み"
祭り好きの二代目	○	支线剧情"ユウマンジュ"
乐园に到达せし者	–	完成迷宫"望镜の墓所"
ガルドサーチャー	–	支线剧情"サーチガルド"
海を统べる银	–	完成斗技场 200 人斩
究极至高の料理人	–	支线剧情"ギルド vs 帝国の料理对决"
海贼见习い	–	初期
海贼	–	LV20
大海贼	–	LV60
海贼王	–	LV100
F 海贼	–	FS 攻击 100 次

饰品名称	入手方法
实验で爆发そうな水筒	流程
海贼帽	流程(彷徨う骸の凶战士掉落)
麦わら帽子	ナム孤岛兑换的奖品
トクナガ	合成：チーグルの毛 ×1、超振动の欠片 ×1、谱石 ×1
コック帽	ナム孤岛兑换的奖品
海贼帽 DX	望镜の墓所
ねこ帽子	合成：狮子の刚牙 ×3、狮子の牙 ×3、牙兽の毛皮 ×3、ゴム皮 ×3、ブラッディピークの鳞 ×1
にゃんこ	支线剧情："ウサギルドの宣传"
うさみみパイレーツ	支线剧情："ウサギルドの宣传"

通关后继承要素（Grade商店）

名称	GP	效果
アイテム所持最大数 99 个	400	所持道具上限数变为 99
アイテム引继ぎ	500	继承除贵重品以外的所有道具
ガルド引继ぎ	1000	继承所有金钱
称号引继ぎ	500	继承获得的称号
コレクター图监引继ぎ	10	继承物品道具图鉴的情报
モンスター图监引继ぎ	10	继承怪物图鉴的情报
料理レシピ引继ぎ	10	继承习得的料理
料理熟练度引继ぎ	50	继承料理的熟练度
ワールドマップ引继ぎ	300	继承世界地图记载的情报
合成レベル引继ぎ	10	继承合成等级
レコード引继ぎ	10	继承菜单画面的各项游戏记录
术技引继ぎ	1000	继承习得的术技。对应全角色
スキル引继ぎ	1000	继承习得的 SKILL。对应全角色
ユーリ术技引继ぎ	350	继承ユーリ的术技(包括使用次数)以及 SKILL
エステリーゼ术技引继ぎ	350	继承エステリーゼ的术技(包括使用次数)以及 SKILL
カロス术技引继ぎ	350	继承カロス的术技(包括使用次数)以及 SKILL
リタ术技引继ぎ	350	继承リタ的术技(包括使用次数)以及 SKILL
レイヴン术技引继ぎ	350	继承レイヴン的术技(包括使用次数)以及 SKILL
ジュディス术技引继ぎ	350	继承ジュディス的术技(包括使用次数)以及 SKILL
ラピード术技引继ぎ	350	继承ラピード的术技(包括使用次数)以及 SKILL
フレン术技引继ぎ	350	继承フレン的术技(包括使用次数)以及 SKILL
パティ术技引继ぎ	350	继承パティ的术技(包括使用次数)以及 SKILL
最大 HP 增加	500	最大 HP+20%
最大 HP 减少	10	最大 HP–20%
最大 TP 增加	500	最大 TP+20%
最大 TP 减少	10	最大 TP–20%
获得ガルド 2 倍	600	战斗时获得金钱变为 2 倍
OVL ゲージ上升率 2 倍	1000	战斗时、OVL 槽上升率变为 2 倍
获得经验值 0.5 倍	10	获得经验值变为一半
获得经验值 2 倍	1000	获得经验值变为 2 倍
获得经验值 10 倍	3000	获得经验值变为 10 倍
获得 GRADE2 倍	3000	获得 Grade 量变为 2 倍
スキル SP1	3000	SKILL 消费 SP 变为 1
アイテムドロップ率 UP	1000	战斗时获得道具掉落率变为 2 倍
テクニカルバトル	50	基本经验值变为 1，但奖励经验值变为 5 倍
战斗ランク开放	50	开放难度"UNKNOWN"
魔装具能力引继ぎ	1000	继承魔装具能力(不继承魔装具本身)
すきっとぷれいやーV 全解放	1000	ナム孤岛开放游戏中所有 Skit 剧情

奖杯系统

奖杯类型	名称	内容
白金	TOV マスター	取得除白金以外的所有奖杯
铜	初めて合成した	第一次完成合成
铜	初めてフェイタルストライクを决めた	第一次以 FS 攻击结束战斗
铜	初めてギガントモンスターを倒した	第一次击败巨大怪
铜	150 コンボを达成した	达成 150 连击
铜	プレイ时间が 100 时间を越えた	游戏时间超过 100 小时
铜	总移动距离 5 万 km	在游戏中移动 5 万 km (大致为乘坐バウル连续飞行 7 小时，只限同一周目以内)
铜	敌を 1000 体击破	消灭 1000 个敌人
铜	チップ获得数が 10 万枚を越えた	获得 10 万枚兑换币
铜	クイズで全问正解	"ナム孤岛"体育馆的ミシカ博士的问题全部回答正确
铜	全スキット制霸	看完所有 Skit 剧情(可以直接在 Grade 商店购买)
铜	レベル 200 达成キャラ	任一角色升至 200 级
铜	记忆术式めぐり	去过游戏中所有的存盘点(包括所有隐藏迷宫)
铜	合成を 20 回行った	合成累计 20 次
铜	低レベルチャレンジャー	低等级进行游戏(以 LV15 以下击倒バルボス为准)
铜	スピードゲーマー	快速通关(15 小时以内完成一周目)
铜	ウサギルドメンバー	ユーリ、エステル、リタ、ジュディス四人均在队伍中玩 5 个小时(中途不能脱离)
铜	スノーボーダー	40 秒以内完成迷你游戏"ボーダーラピード"(コース1)
铜	シークレットミッション 1	BOSS 战：ザギ，完成秘密任务 1
铜	シークレットミッション 2	BOSS 战：ゴライアース，完成秘密任务 2
铜	シークレットミッション 3	BOSS 战：ガットゥーゾ，完成秘密任务 3
铜	シークレットミッション 4	BOSS 战：ザギ(第 2 次)，完成秘密任务 4
铜	シークレットミッション 5	BOSS 战：畏怖されし巨体，完成秘密任务 5
铜	シークレットミッション 6	BOSS 战：ギガラルヴァ，完成秘密任务 6
铜	シークレットミッション 7	BOSS 战：バルボス，完成秘密任务 7
铜	シークレットミッション 8	BOSS 战：彷徨う骸の凶战士(第 1 次)，完成秘密任务 8
铜	シークレットミッション 9	BOSS 战：ザギ(第 3 次)，完成秘密任务 9
铜	シークレットミッション 10	BOSS 战：ブテロプス，完成秘密任务 10
铜	シークレットミッション 11	BOSS 战：アウトブレーカー，完成秘密任务 11
铜	シークレットミッション 12	BOSS 战：ベリウス，完成秘密任务 12
铜	シークレットミッション 13	BOSS 战：ナン & ティソン，完成秘密任务 13
铜	シークレットミッション 14	BOSS战：シュヴァーン，完成秘密任务14
铜	シークレットミッション 15	BOSS战：ザギ(第4次)，完成秘密任务15
铜	シークレットミッション 16	BOSS战：バイトジョー，完成秘密任务16
铜	シークレットミッション 17	BOSS 战：エステリーゼ(一对一时)，完成秘密任务 17
铜	シークレットミッション 18	BOSS 战：イエガー(第 2 次)，完成秘密任务 18
铜	シークレットミッション 19	BOSS 战：アレクセイ，完成秘密任务 19
铜	シークレットミッション 20	BOSS 战：彷徨う骸の凶战士战(第 2 次)，完成秘密任务 20
铜	シークレットミッション 21	BOSS 战：グシオス，完成秘密任务 21
铜	シークレットミッション 22	BOSS 战：クローム，完成秘密任务 22
铜	シークレットミッション 23	BOSS 战：フレン，完成秘密任务 23
铜	シークレットミッション 24	BOSS战：ザギ(第5次)，完成秘密任务24
铜	シークレットミッション 25	BOSS 战：デューク(第 2 形态)，完成秘密任务 25
银	称号コンプリート	获得所有称号(不包括特典以及下载称号)
银	ギガントハンター	击败所有的巨大怪
银	ワールドマップ完成	完成世界地图(乘坐バウル转遍世界每一个角落，不包括城镇和迷宫)
银	モンスター图鉴コンプリート	完成怪物图鉴(必须使用"スペクタクルズ"调查每个敌人的每个形态)
银	コレクター图鉴コンプリート	完成物品道具图鉴(道具 46 个、主武器 480 个、辅助武器 56 个、头 54 个、体 104 个、装饰 88 个、食材 34 个、合成素材 157 个、贵重品 219 个)
银	追忆の迷い路制霸	完成隐藏迷宫"追忆の迷い路"
金	望镜の墓所制霸	完成隐藏迷宫"望镜の墓所"
铜	水道魔导器の魔核を夺还	夺回帝都下町喷水池的魔核(流程)
银	アレクセイの野望を阻止	击败アレクセイ(流程)
金	星食みを击破	游戏主线流程通关(流程)

ティアーズ・トゥ・ティアラ 外伝 アヴァロンの謎

文 脆薯条 协力 胜负师 美编 木仙

泪洒三重冠 外传 阿瓦隆之谜	AQUAPLUS	策略角色扮演
PS3	ティアーズ・トゥ・ティアラ外传　アヴァロンの谜	日版
	2009年9月17日　1人	6825日元
	无对应周边	对应玩家年龄：15岁以上

2008 年 7 月在 PS3 平台上推出的《泪洒三重冠》以其精美的人设与策略性满点的战斗系统深受玩家们的好评，游戏中的 2D 插画由著名的画师甘露树担任，除了这个卖点以外，游戏的整体素质却给人带来了超乎预料的惊喜。首先，游戏的实际画面远远超乎了玩家们的想象，从精细到衣服纹理的人物建模、3D 场景中细腻的贴图、人物必杀技时的演出效果等等，丝毫不逊色与其他一线 RPG 游戏大作，可以说这款“小制作”的游戏有着“大作”般的素质，在当时 RPG 游戏甚少的 PS3 上实属难得。这次作为本篇外传性质的作品，《泪洒三重冠 外传 阿瓦隆之谜》不失前作的画面水平，还强化了其战斗系统，使得玩家在运筹帷幄之际充分体验到了 S・RPG 的乐趣，种种全新的设定也充满了挑战性，要说缺点的话，CG 收集过少、剧情没有太大起伏都是几个遗憾哪！

一周目HARD难度通关约40小时，达成白金奖杯需90小时左右。

艾露敏的阿瓦隆手绘（人物简评）



阿瓦隆又多了两个新人物，一个是在前作中没有死透的大叔盖伊乌斯，另外一个是有点神经兮兮的莉蒂娅姐姐，不过这两个人最终还是帮助了魔王大人拯救了世界，算是好人吧。

参战角色介绍



阿隆

CV：大川 透　EP：—

使用武器	剑	Leader Skill	魔王のカリスマ
属性	暗	种族	恶魔
MOVE	5	LUCK	8

习得技能

SKL 等级	名称
11	战いに向かう喜び
23	魔への干渉
42	体力增强
77	体力超增强
99	奇迹の力

必杀技与魔法

SKL 等级	种类	名称
2	魔法	ウイルス
5	必杀技	骑士道精神
7	魔法	小さな愈し
10	魔法	ニグレド
12	魔法	ベリヌス
13	必杀技	柔破斩
17	必杀技	魔法狩り
18	魔法	战巧者
25	魔法	アシュリング
26	魔法	アルベド
29	必杀技	钢破斩
35	必杀技	神破斩
37	魔法	バラル
38	魔法	ルベド
43	魔法	ベリサマ
50	魔法	战鬼

点评　外传中的魔王大人总算是有点主角样子了，原因就是没有EP限制，可以自由行动。而且是全人物中惟一一个可以使用“战鬼”魔法的角色，可以说充当前卫或者后方支援都行，后期拿上了最强形态的エドラム后简直就是人挡杀人，佛挡杀佛的角色了，这才是游戏中一个主角该有的样子嘛。



阿尔萨尔

CV：石井 真　EP：5

使用武器	剑	Leader Skill	レギアスの光辉
属性	地	种族	人类
MOVE	5	LUCK	12

习得技能

SKL 等级	名称
13	钢の肉体
18	体力增强
25	威压する魂
34	战いに向かう喜び
49	瞬杀
50	体力超增强
77	驱け足
99	奇迹の力

必杀技与魔法

SKL 等级	种类	名称
3	必杀技	一击必中
5	必杀技	骑士道精神
8	必杀技	舍て身
10	必杀技	柔破斩
12	必杀技	一击离脱
22	必杀技	危险な使い手
24	必杀技	吹き飞ばし
26	必杀技	奇袭
27	必杀技	钢破斩
32	必杀技	冲击波
35	必杀技	青狼剑
38	必杀技	剑士の夸り
42	必杀技	金刚斩

点评　阿尔萨尔还是和前作没太大的区别，HP是高，但又不是很高，所以稍微冲得快一点很容易躺下，加上RST比较低，初期挡不了几次魔法。新的技能“瞬杀”虽然看似很强力，但对大型敌人和BOSS是无效的，而且出技能的几率也不是很高。直到最后入手了最强形态的ダーンウィン时，阿尔萨尔才算是能够真正地独当一面了。



奥嘉姆

CV：秋元 羊介　EP：4

使用武器	杖	Leader Skill	贤者の教え
属性	炎	种族	龙族
MOVE	4	LUCK	9

习得技能

SKL 等级	名称
1	魔道の初步
21	魔への干渉
22	灾いを退ける力
48	魔力超增强
77	体力超增强
99	奇迹の力

必杀技与魔法

SKL 等级	种类	名称
1	魔法	火球
2	魔法	风刃
3	魔法	冰结
4	魔法	石つぶて
6	魔法	小さな愈し
10	魔法	ウイルス
11	魔法	フィーシュ
12	魔法	铠の黄昏
13	魔法	魔法の时代
14	魔法	避けられぬ痛み
16	魔法	烈火
17	魔法	カマイタチ
18	魔法	银世界
19	魔法	大地の怒り
24	魔法	愈しの手
26	魔法	强者の条件
27	魔法	魔术の冱え
28	魔法	战技の冱え
34	魔法	アシュリング
35	魔法	バラル
36	魔法	バレ
38	魔法	正气
41	魔法	业火
42	魔法	雷帝
43	魔法	冰期の访れ
46	魔法	愈しの风
50	魔法	眠れる龙

点评　大贤者在本作中的表现依然抢眼，各种攻击魔法、回复魔法、辅助魔法和状态魔法都一应俱全，不过相对地HP是全队中最低的，只能在队伍的中间位置提供火力掩护，弓箭手是其最大的克星。后期可能因为移动力太低的问题而跟不上队伍推进的速度，推荐让他带上一些能够提高移动力的装备。

妖精王的直系巫女 莉安侬

CV：后藤 邑子　EP：6

使用武器	杖	Leader Skill	明星さまの加护
属性	星	种族	人类
MOVE	4	LUCK	20

习得技能

SKL 等级	名称
1	魔道の初步
10	魔力增强
25	灾いを退ける力
44	星辰の活用
48	魔力超增强
49	活性
77	体力超增强
99	奇迹の力

必杀技与魔法

SKL 等级	种类	名称
1	魔法	小さな愈し
5	魔法	アストラ
8	魔法	正气
13	魔法	硬き铠
16	魔法	愈しの手
21	魔法	术者への备え
24	魔法	第三の目
29	魔法	愈しの风
32	魔法	战技の衰え
34	魔法	剑の黄昏
35	魔法	ステラ・マリス
37	魔法	术者の受难
41	魔法	大いなる愈し
46	魔法	アストラ・ギガ
50	魔法	世界树

点评　莉安侬一直是属于后方支援型的角色，攻击魔法也不多，所以她可以专心回复我方的HP，或者附加一些对战斗有利的辅助魔法。新的技能"活性"非常好用，虽然在游戏中期感觉并不实用，但到了后期就能体现出来了。和大贤者一样不能冲的太靠前，不然很快便无法继续战斗了。

野性的女战士 毛尔嘉

CV：中原 麻衣　EP：4

使用武器	弓	Leader Skill	狩猎の心得
属性	风	种族	人类
MOVE	6	LUCK	11

习得技能

SKL 等级	名称
10	达人への道
25	战いへ向かう喜び
38	体力增强
50	驱け足
77	魔力超增强
99	奇迹の力

必杀技与魔法

SKL 等级	种类	名称
3	必杀技	毒の矢
6	必杀技	一击必中
8	必杀技	魂の一矢
13	必杀技	眠りの矢
18	必杀技	しびれ矢
23	必杀技	强弓
28	必杀技	精密射击
32	必杀技	忘れ矢
34	必杀技	混乱の矢
35	必杀技	狩人の矢
43	必杀技	乱れ击ち

点评　穿着清凉的毛尔嘉在游戏中的最大任务就是干掉远处的魔法师或弓箭手，但她同样和阿尔萨尔有相同的问题，就是RST太低。后期拿到了强力武器后，她的实用性就会大大提升，不仅本身的移动力高，而且其攻击范围是队伍中最广的，在后面的100层迷宫挑战中的作用巨大。



犀利的帝国女剑士 奥库塔维娅



CV：田中 理惠　EP：5

使用武器	剑	Leader Skill	帝国式战术
属性	水	种族	人类
MOVE	5	LUCK	10

习得技能

SKL 等级	名称
10	见极め
22	战いに向かう喜び
32	体力增强
47	驱け足
77	魔力超增强
99	奇迹の力

必杀技与魔法

SKL 等级	种类	名称
2	必杀技	一击必中
5	必杀技	柔破斩
8	魔法	ラブタス
13	必杀技	骑士道精神
17	魔法	小さな愈し
24	必杀技	钢破斩
26	必杀技	舍て身
27	魔法	ヴェリタス
34	必杀技	狮子奋迅
35	必杀技	贵光斩
36	魔法	愈しの手
42	必杀技	金刚斩
50	魔法	ミステリオン

点评　奥库塔维娅的回避率虽然高，但也不是特别高，而在游戏中回避率的确没多大的作用。在游戏中她只能负责收拾掉一些HP所剩无几的敌人。另外，她也是全队中惟一一个会圣属性魔法的人物，无奈她的MAG值也不够看，总体来说是一个能力比较平均的角色。

不幸的海豹妖精 丝伊露



CV：名冢 佳织　EP：5

使用武器	枪	Leader Skill	私ってば不幸です
属性	水	种族	妖精
MOVE	5	LUCK	5

必杀技与魔法

SKL 等级	种类	名称
1	魔法	冰结
3	必杀技	一击必中
10	必杀技	猪突き
11	魔法	小さな愈し
12	必杀技	魔法狩り
16	魔法	银世界
17	魔法	アシュリング
22	魔法	ピンチング
27	必杀技	突击
29	必杀技	流星突き
32	魔法	愈しの手
35	必杀技	水灵轨枪
36	魔法	フェアリーダート
41	魔法	冰期の访れ
42	魔法	正气
46	必杀技	纵横无尽
50	魔法	セイレーン

习得技能

SKL 等级	名称
7	魔力增强
26	见极め
34	魔への干涉
77	体力超增强
99	奇迹の力

点评　丝伊露这次被弱化了不少，尤其是Leader Skill，倍率没有前作中那么大了，想单人玩"无双"是不行了。但总体上来说也是队伍中的主力，其ATK和MAG非常高，属于物理攻击和魔法攻击兼备的角色，但相对地HP和DEF要低了很多。她的必杀技有对单体的强力物理攻击和对复数敌人的范围大魔法，非常实用。

腕力非凡的矿山妖精

拉丝蒂

CV: 植田 佳奈　EP: 4

使用武器	金槌	Leader Skill	スラティの斗魂
属性	地	种族	妖精
MOVE	4	LUCK	12

习得技能

SKL 等级	名称
10	战いに向かう喜び
29	钢の肉体
38	体力超增强
77	驱け足
99	奇迹の力

必杀技与魔法

SKL 等级	种类	名称
1	魔法	石つぶて
3	必杀技	一击必中
6	必杀技	ぶちかまし
12	必杀技	爆碎
14	魔法	ウイルス
16	魔法	大地の怒り
17	必杀技	乱战
21	必杀技	冲击波
24	魔法	ピンチング
27	必杀技	ハンマー投げ
35	必杀技	妖精の铁床
37	魔法	フェアリーショット
41	魔法	奈落
44	必杀技	惊天动地
50	魔法	ケルヌンノス

点评　锤子萝莉在本作中是主力中的主力，HP 和 ATK 的成长也是全角色中最高的，当然和体型是成反比的！但初期最严重的问题就是 HIT 不足，经常出现 MISS 的情况，这一点只能通过技能或装备来弥补。后期拿到了强力武器的话，她绝对是冲在最前面的角色。

放浪的吟游诗人

塔列艾辛

CV: 坪井 智浩　EP: 5

使用武器	弓	Leader Skill	たらしの美学
属性	风	种族	人类
MOVE	6	LUCK	15

习得技能

SKL 等级	名称
4	达人への道
24	见极め
33	驱け足
44	诗人の喜び
77	魔力超增强
99	奇迹の力

必杀技与魔法

SKL 等级	种类	名称
2	魔法	战士のバラッド
7	魔法	臆病者のフーガ
10	必杀技	魂の一矢
12	魔法	盗贼のマーチ
17	魔法	英雄达のシンフォニー
22	魔法	堕天使のレクイエム
25	必杀技	强弓
27	魔法	妖精のララバイ
32	魔法	战场のラプソディ
35	必杀技	诗人のいさおし
37	魔法	悲恋のセレナーデ
42	魔法	星屑のノクターン
47	魔法	创世のアリア
50	必杀技	乱れ击ち

点评　"咸湿"诗人在本作中终于算是"咸鱼翻身"了，战斗中可以咏唱大范围的状态魔法，可以大幅强化我方的攻击力、移动力等等，算是一个非常有用的角色，而且当他受到攻击时还会让其"伙伴"抵挡一下。不过游戏后期就明显跟不上众人的脚步了，唱完歌后通常就会被替换下场。

聪颖的行商妖精

艾波娜

CV: 浅井 清己　EP: 4

使用武器	书	Leader Skill	道具屋の知惠
属性	炎	种族	妖精
MOVE	5	LUCK	25

习得技能

SKL 等级	名称
1	魔道の初步
25	魔力增强
48	魔力の节约
99	奇迹の力

必杀技与魔法

SKL 等级	种类	名称
1	魔法	火球
2	魔法	风刃
3	魔法	冰结
4	魔法	石つぶて
7	魔法	ピンチング
9	魔法	小さな愈し
12	魔法	オルギン
16	魔法	烈火
17	魔法	カマイタチ
18	魔法	银世界
19	魔法	大地の怒り
22	魔法	愈しの手
23	魔法	フェアリーダート
28	魔法	正气
32	魔法	フェアリーショット
35	必杀技	ハリセン乱舞
37	魔法	アデド
38	魔法	愈しの风
42	魔法	业火
43	魔法	雷帝
44	魔法	冰期の访れ
50	魔法	狮子王

点评　"道具屋"也终于参战了，总体来说能力方面还是很满意的，全属性的魔法都有，其他还包括一些比较实用的回复魔法，但 MAG 还是不如大贤者高，不过其 HP、DEF 和 MOVE 都要比大贤者高很多，作为魔法师来说，更耐打，而且有一招物理攻击的必杀技非常搞笑。



未能被选中的王

盖伊乌斯

CV: 浜田 贤二　EP: 3

使用武器	大剑	Leader Skill	反击强化
属性	炎	种族	人类
MOVE	4	LUCK	6

习得技能

SKL 等级	名称
12	威压する魂
22	战いに向かう喜び
47	钢の肉体
50	体力超增强
77	驱け足
99	奇迹の力

必杀技与魔法

SKL 等级	种类	名称
3	必杀技	一击必中
6	必杀技	骑士道精神
9	必杀技	柔破斩
18	必杀技	吹き飞ばし
25	必杀技	钢破斩
28	必杀技	剑士の夸り
32	必杀技	狮子奋迅
35	必杀技	霸王剑
38	必杀技	魔法狩り
42	必杀技	金刚斩

点评　大叔也于本作中登场，前作充当 BOSS 时一定给玩家带来过很大的麻烦吧？（笑）大叔的实力非常强劲，游戏中绝对的主力，无论是 HP、ATK、DEF 和 HIT 的成长都让人满意。其最大的弱点便是炎属性，后期很容易被会放冰系魔法的敌人打成重伤，而且 EP 过低也限制了他的活跃时间。



高傲的魔法剑士

莉蒂娅

CV：泽城 美雪　EP：4

使用武器	剑	Leader Skill	电光石火
属性	风	种族	人类
MOVE	6	LUCK	20

习得技能

SKL 等级	名称
1	钢の肉体
18	战いに向かう喜び
33	魔への干涉
42	驱け足
77	魔力超增强
99	奇迹の力

必杀技与魔法

SKL 等级	种类	名称
3	必杀技	一击必中
3	魔法	ラプタス
4	魔法	风刃
7	必杀技	柔破斩
8	必杀技	舍て身
9	必杀技	骑士道精神
11	魔法	剑の黄昏
12	魔法	术者の受难
13	魔法	战技の衰え
16	必杀技	毒のつるぎ
17	必杀技	忘却のつるぎ
22	魔法	ヴェリタス
23	魔法	カマイタチ
24	必杀技	钢破斩
26	魔法	铠の黄昏
27	魔法	魔法の时代
28	魔法	避けられぬ痛み
32	必杀技	吹き飞ばし
35	必杀技	至红斩
37	必杀技	眠りのつるぎ
39	必杀技	麻痹のつるぎ
44	必杀技	金刚斩
44	必杀技	混乱のつるぎ
47	魔法	ミステリオン
48	魔法	雷帝
50	魔法	シルフ

点评　拥有魔法和必杀技数最多的角色，典型的魔法剑士，ATK、MAG、AVD、HP 成长都很平均，但和奥库塔维娅面临同一个问题，在回避不够高的情况下不能冲得太靠前，还是要多以魔法攻击为主。她的物理攻击有些附加异常状态，可以多加利用。



忠心耿耿的副官

狄基姆斯

CV：羽多 野涉　EP：5

使用武器	枪	Leader Skill	一意专心
属性	风	种族	人类
MOVE	5	LUCK	10

习得技能

SKL 等级	名称
11	达人への道
22	体力增强
33	钢の肉体
44	战いに向かう喜び
50	トラップ无效化
77	体力超增强
99	奇迹の力

必杀技与魔法

SKL 等级	种类	名称
1	必杀技	一击必中
13	必杀技	猪突き
16	必杀技	突击
19	必杀技	骑士道精神
24	必杀技	流星突き
28	必杀技	狮子奋迅
35	必杀技	无限突き
36	必杀技	魔法狩り
42	必杀技	纵横无尽

点评　副官的总体能力要比同样使枪的丝伊露强很多，不过劣势就是不会使用任何魔法。不过其特殊技能"陷阱无效化"在后期非常好用，而且他的最强武器是枪类武器中攻击力最高的。不要以为他只是个大众脸，其实人家是很厉害的哦！

其他人物介绍



气质高雅的家政妖精

利姆丽丝　CV：小清水 亚美

点评　负责阿瓦隆城内全部的家政事务，非常温柔的性格，擅长泡茶，她所制作的甜点派堪称大陆第一美食。利姆丽丝在前作中就有着很高的人气，本作中可恶的阿隆居然又欺骗她的感情，不过出城的那句"我要保护我们两个人的家，就算变成灰也在所不惜"真是百听不厌啊……



年幼的家政妖精见习

艾露敏　CV：清水 爱

点评　和利姆丽丝同样是家政妖精，虽然做起事来还不是很熟练，平时也经常受到利姆丽丝的照顾，但性格纯洁无暇，比任何人都喜欢魔王大人。艾露敏非常有朝气，无论发生了什么状况都能保持一个天真无邪的笑容，给了众人极大的鼓舞。



妖精族伟大的王

普依露　CV：石井 真

点评　是阿尔萨尔和莉安侬的祖先，更是统一了阿鲁比昂大陆的妖精族的王。过去一直臣服于天界的十二精灵，受到种种的约束。与阿隆相遇后，下定了决心要改变一切，为了创造阿隆理想中的世界"阿奴文"而一起并肩作战。



人类最早的祖先

普利姆拉　CV：后藤 邑子

点评　由于天界的精灵对人类进行制裁，大地一直处于冰河期，而普利姆拉是托了米尔丁"初源之火"的力量而得以度过严寒，成了惟一一个幸存下来的人类。随后她便与阿隆一起生活，学会了语言、表情、感情等等，同时也是惟一一个能够咏唱"力之语言"的人。



阿隆的父亲

米尔丁　CV：小形 满

点评　天界的十二精灵之一，由于被视为禁忌的第十三精灵路奇菲尔（阿隆的真名）的出现而受到指责，可以说是阿隆的"父亲"，教会了阿隆许多东西，同时也把自己的理想传达给了阿隆，为了消灭"13"这个禁忌数而主动选择了牺牲，把火种带给了人类之后便消失在了"初源之火"的光芒中。

利姆丽丝的战术小贴士（系统详解）



由于是在异界战斗，所以大家的行动会受到限制，无法像前作中那样自由行动了呢，新手可以先看看游戏附加的说明书，这样能了解不少本作中的新变化哦。

基本操作

AD 文字冒险模式操作　SL 战斗模式操作　共 共通操作

按键	操作	按键	操作
○键	共 决定　共 按过信息　SL 未选中作战单位时为显示菜单		
	SL 选中作战单位时为作战单位显示/作战单位状态窗口显示		
×键	共 取消　AD 消除窗口/窗口显示		
△键	AD 设定菜单显示　SL 我方作战单位朝向变化（顺时针）		
□键	AD 剧情和对话快进　SL 我方作战单位朝向变化（逆时针）		
L1键	AD 对话后退显示　AD 地图画面时选择上一个地点		
	SL 选择上一个作战单位/范围攻击时选择上一个作战单位		
R1键	AD 对话后退时按过信息　AD 地图画面时选择下一个地点		
	SL 选择下一个作战单位/范围攻击时选择下一个作战单位		
L2键	SL 镜头拉远	R2键	SL 镜头放大
十字键	共 光标移动	左摇杆	共 光标移动
右摇杆	SL 上下为镜头纵轴调整/左右为镜头横轴调整		
L3键	SL HP表示开启或关闭	R3键	共 没有用途
SELECT	AD 部队编成时为技能显示　SL 选中作战单位时为技能显示		
START	AD 对话自动模式切替　SL 显示菜单　SL 战斗开始		
□键+十字键/左摇杆	共 地图上的光标高速移动		

チェンジリングシステム（换人系统）

这可是本作中的核心系统，除了阿隆大人以外的角色都有EP（Existence Point）限制，在战场上每过一回合都会消耗1点EP，一旦消耗尽角色的EP值，那么该名角色就会陷入EP LIMIT状态，此时不仅移动力下降，角色的各项能力值也会大幅下跌，受到敌人攻击的伤害会加倍，所以请诸位务必小心。

当角色的EP下降到0以后，选择菜单中的“チェンジ”即可让其他角色替换出场，而被替换下场的角色每回合都会自动回复1点EP值，除了HARD难度以外，EASY与NORMAL难度还可以同时回复HP与MP，在换人的同时请您注意以下几点。

1. 如果被替换下场的角色是全队的Leader，那么出场的角色将会成为新的Leader。
2. “チェンジ”只能进行一次，所以请三思而后行。
3. 被替换下场的角色，在同一回合内无法再让其他角色替换出场。
4. 被替换下场的角色，其CS槽会继承给上场角色。
5. 各个角色的最大EP值请参照前文中的人物介绍哦。



属性周期变化的奥秘

玩过前作的诸位一定非常熟悉吧，不过本作中的属性盘变得更女性化了。游戏中一共存在着7种属性，一般属性按照水→火→风→地的顺序循环，而且相互克制。而上位属性按照圣→暗→星的顺序循环克制，一般属性和上位属性之间没有克制关系。下位属性循环一周需要4回合，上位属性则需要3回合。

当属性盘到达某个角色的“好调期”时，这名角色的全能力就会上升一点，掌握好属性变化的规律，合理运用克制敌人属性的魔法和必杀技才能达到事半功倍的效果。

好调期的优势
◆好调期时的角色，其各项能力——包括ATK、MAG、HIT、DEF、RST和AVD都会上升10%左右。
◆处于好调期时的角色，无论是物理攻击还是魔法，都能提升额外10%左右的伤害。

连击系统

如果你是AQUAPLUS的忠实追随者的话，那么这个系统想必一定非常清楚，其实在该社几个S·RPG游戏中都用到了这个系统，典型的代表就是《传诵之物》与本作了。在普通攻击后的瞬间会出现光圈提示，按下○键即可进行连击，最大四连，每一连都要消耗CS槽，4连击完成后还可以追加终结技。

连击数与攻击倍率之间的变化	
连击数	伤害倍率
普通攻击	100%
第一连	75%
第二连	85%
第三连	95%
第四连	145%*

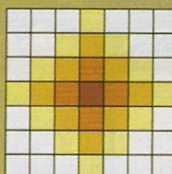
注*：最后的一连攻击是无视对方的防御力的

BOOST系统

BOOST系统主要是对魔法进行各种强化，具体参照下边的表格。选中魔法后，在决定对象的时候按□键即可切换到魔法的BOOST状态，当然使用BOOST系统也是要消耗CS槽的。

BOOST效果详解	
BOOST种类	注解
威力UP	使用时伤害1.2倍
成功率UP	各种状态魔法的成功几率上升1.5倍
有效范围UP	该魔法的范围效果扩大1格
射程UP	该魔法的射程扩大1格
移动限制解除	移动后也可使用该魔法

效果范围内，魔法攻击的伤害补正



距离中心越远，则伤害越低

- 100% 伤害
- 80% 伤害
- 60% 伤害
- 40% 伤害

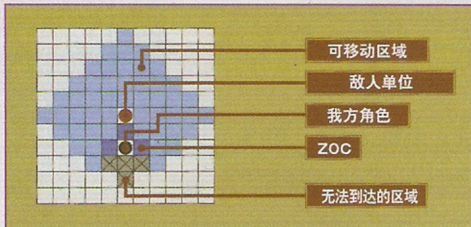
ZOC移动原则

前作中就出现过的系统，就用简单的图标来说明一下吧。以下3个是和ZOC移动相关的技能。

威压する魂：装备单位8格以内的范围都具备ZOC效果

怯まぬ心：装备单位可以无视对方的ZOC效果移动

气魄の欠如：使装备单位的ZOC无效化



了解各种异常状态

游戏中存在着8种异常状态，后期的很多敌人在普通攻击时便会附加某几个效果，所以了解异常状态和如何回复也是非常关键的呢。

8种异常状态一览	
种类	特征
麻痹	陷入移动、行动、回避不能的状态
睡眠	移动、行动、回避不能，DEF减半并且ZOC效果消失，而且无法换人
猛毒	每回合开始后都会减少5%的HP（减少的HP随难度而变化）
混乱	无法操作该角色
忘却	魔法和必杀技无法使用
不幸	所有魔法和必杀技命中率减半，必定被敌人会心一击。
战斗不能	角色无法继续战斗，再出击不可
EP LIMIT	除了HP和MP以外的全能力下降80%，移动力固定为1

回复方法：除了战斗不能和EP LIMIT状态以外，其他的异常状态都可以用魔法“正气”或者道具“パナケア”回复。

魔法阵与陷阱

魔法阵和陷阱都是本作中新加入的要素，魔法阵一共分为3种——绿色的回复魔法阵、红色的弱体魔法阵和青色的防御魔法阵。这些魔法阵在初期的一个关卡中会有教学提示，而在隐藏迷宫中，只有活用这些魔法阵才能顺利过关。



陷阱在正篇的流程中不算多，而在100层挑战迷宫中特别多，这些陷阱大同小异，特别几个陷阱例如“电击床”和“伤害床”，一旦踏上去会造成极大的伤害，部分稀有装备例如“安全靴”和技能“陷阱无效”是可以直接无视掉陷阱的。

武器合成系统

本作中新加入的系统，和前作中能够直接买相比，武器合成又是一个非常复杂的部分。首先只有收集到规定数量的材料，才能在菜单中出现合成选项，具体请看下文中的合成列表。而各个角色的最强武器都是要在打通100层挑战迷宫后才能合成的，其中阿隆和阿尔萨尔的最强武器ギガエドラム与ギガダーンウィン的合成比较特别，下文里会单独做一下说明。



过关后的评价

本作中多了一个评价系统，关系到几个奖杯哦。评价和玩家所控制的角色有关，在战斗中使用道具、角色战斗不能、过关所用的回合数、达成BONUS和敌我双方的等级差等等都会影响到过关后的评价，不过主要还是要在规定回合之内过关。

通关后的一些追加要素

1. 在任意难度下打通游戏的一周目后，读取存档记录便能开启对应前作记录的功能，有正式版和BEST版区别。可以继承前作中包括金钱、武器、防具、道具、技能书，而ギガエドラム和ギガダーンウィン这两把武器会变化为稀有道具继承下来。

2. 通关后还会追加阿瓦隆的100层挑战迷宫，难度固定为HARD，游戏真正的难度是从这里开始的，击破迷宫中的城主后可以再欣赏一次ENDING。

异世界回忆录
（正篇流程攻略）

虽说是游戏的正篇流程，但在这里还是推荐各位新手从EASY打起，HARD难度下敌人除了MOVE以外，全能力都会提升20%，而且在一些关卡中敌人的数量会增加。不过，下面还是要以HARD难度为准，对本死忠来说还是小菜一碟的嘛。

第1话 眠れる城の魔王

第1关

胜利条件	全灭敌人
败北条件	阿尔萨尔战斗不能
BONUS	回收全宝箱
S评价	5回合之内过关
敌人最高等级	30

关卡要点 由于是第一关，所以战斗还是比较简单的，我方单位都有一定的等级，而且手上的武器还算不错，如果要拿到S评价的话，女主角最好一起参战。HARD难度下敌人的能力会提高不少，建议还是稳扎稳打，不要冲的太快，大贤者和毛尔嘉很容易会被敌人秒掉。

第2话 镜の向こうの世界

第2关

胜利条件	全灭敌人
败北条件	阿隆、阿尔萨尔战斗不能
BONUS	塔列艾辛用阿尔萨尔击破
S评价	5回合之内过关
敌人最高等级	1

关卡要点 塔列艾辛的回避率还是比较高的，推荐绕其背后攻击，他的HP比较低，一般两下必定可以放倒他，绕背后的命中率有70%左右，如果运气不好没打到的话还是推荐反复S/L的。下方的尸龙攻击力比较高，我方必须站在回复魔法阵上，后方的女主角则不断回复HP，坚持就是胜利。本关在HARD难度下是无法拿到S评价的，尸龙的能力太高，加上本身HP又多，所以会打上个十回合左右。

第3话 古き神々の战い

第3关

胜利条件	全灭敌人
败北条件	阿隆战斗不能
BONUS	无
S评价	10回合内过关
敌人最高等级	4

关卡要点 本关一上来就会处于“不幸”的状态，此时的命中率会减半，所以要经常S/L。第三回合后会出现敌人的增援，切忌大贤者不要靠近左右两侧，保持在队伍的中间位置，不然很可能会被直接秒掉。我方有些角色是会“一击必中”这个技能的，别以为用上就有100%的命中率，非常遗憾地告诉你，本关中无效……由于敌人有增援出现，所以HARD难度下想拿到S评价也不太现实。



第4关

胜利条件	丝伊露、拉丝蒂击破
败北条件	阿隆战斗不能
BONUS	回收全宝箱、全灭敌人
S评价	18回合内过关
敌人最高等级	7



关卡要点 由于本关的地图比较大，所以走起来比较费时间，想回收掉全宝箱和全灭敌人还算比较容易，推荐放弃S过关评价。上方的丝伊露主要会用魔法“冰结”来攻击我方，但她的HP实在是低的可怜，而旁边的拉丝蒂也会用魔法攻击我方，针对其属性弱点用大贤者的风刃攻击，只要撑过一回合即可安全过关。

第4话 佣兵の黄昏

第5关

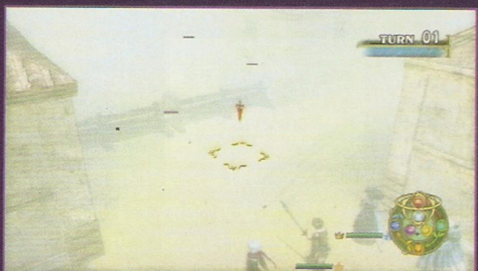
胜利条件	毛尔嘉击破
败北条件	阿隆战斗不能
BONUS	全灭敌人
S评价	11回合内过关
敌人最高等级	8

关卡要点 本关要多利用场景中的酒樽，初期的几个野猪都能利用酒樽炸死，后面的几个野猪有些会回复魔法，集中火力优先干掉。上方的毛尔嘉攻击力还算比较高，把她引诱下来用必杀技一回合干掉就能过关了，四周的几个野猪可以不用理睬，但关系到过关后的评价。

第6关

胜利条件	毛尔嘉、奥库塔维娅击破
败北条件	阿隆战斗不能
BONUS	全灭敌人
S评价	21回合内过关
敌人最高等级	10

关卡要点 本关是非常恶心的大雾天气，在HARD难度下是非常难的一关，推荐把等级练到15级左右，再来挑战的话会轻松不少，由于等级到了15级左右，敌人的魔法师是秒不掉我方单位的。毛尔嘉和奥库塔维娅在左侧，不过由于中间有栅栏阻隔，所以必须要绕很大一个圈子，加上图中要不断换人，清理敌人，加状态魔法等等，所以要消耗很长时间。毛尔嘉和奥库塔维娅很好对付，两者没有什么强力的招式，后方有几个杂鱼不要引出来，一旦被夹击很容易全灭。



第5话 妖精さんの受难

第7关

胜利条件	艾波娜、丝伊露击破
败北条件	阿隆战斗不能
BONUS	全灭敌人
S评价	6回合内过关
敌人最高等级	11

关卡要点 本关开始后，推荐用塔列艾辛的技能“盗贼のマーチ”来提高移动力，这样会省去不少时间。前方的障碍物左侧有一个陷阱，就算踩上去也没什么太大伤害，只是会耽误移动。丝伊露还是弱的可以，其实旁边的艾波娜比她更弱，清理完杂兵后全军压上就可以轻松过关了。

第8关

胜利条件	全灭敌人、回收全宝箱
败北条件	阿隆战斗不能
BONUS	无
S评价	12回合内过关
敌人最高等级	13

关卡要点 本关一开始后就会中上各种异常状态，切忌优先恢复“混乱”这种异常状态，不然行动会受到很大的限制。敌人都是一些蘑菇，总体来说还是比较弱的，就算是HARD难度下，15级左右就可以将其秒杀，后面有几个敌人能力稍强那么一点，小心对付即可，等把敌人全灭干净再去收集宝箱。



第6话 英雄の资格

第9关

胜利条件	全灭敌人
败北条件	阿隆战斗不能
BONUS	回收全宝箱
S评价	14回合内过关
敌人最高等级	15

关卡要点 虽然是预选赛，不过敌人的能力还是比较强的，上方的巨像兵会范围攻击，所以我方不要呈现扎堆的状态，以免受到大面积杀伤，最好的办法就是将其引过来然后集中火力干掉。地图中还有一个巨人，其攻击力非常夸张，强烈推荐用大贤者的魔法干掉，一旦被它打到，多半会被秒杀。需要注意的是，上述这两个敌人是只有在HARD难度下才会出现的，其他敌人都是比较容易对付的。

第10关

胜利条件	盖伊乌斯、狄基姆斯击破
败北条件	阿隆战斗不能
BONUS	回收全宝箱，盖伊乌斯让阿尔萨尔击破，出击人数少于最大出击数
S评价	12回合内过关
敌人最高等级	18

关卡要点 大叔的弱点是冰属性，推荐让魔法系的角色攻击他，至于“盖伊乌斯让阿尔萨尔击破”这个任务就不用费劲想了，凭目前的攻击力，阿萨萨尔是完全打不动盖伊乌斯的。同样，副官狄基姆斯的弱点是炎属性，推荐让大贤者使用炎属性的魔法攻击他，如果本回合正好是大贤者的好调期，那么攻击力会有加成效果。清理完前方的所有杂鱼后就可以向前大胆推进了，盖伊乌斯是不会使用必杀技的，大可放心。

第 11 关（连续战）

胜利条件	全灭敌人
败北条件	阿隆战斗不能
BONUS	树精让盖伊乌斯击破、出击人数少于最大出击数
S 评价	6 回合内过关
敌人最高等级	18

关卡要点 由于本关是连续战，而大叔盖伊乌斯也终于加入了，他的ATK、DEF出色，是一个强力的角色，本关肯定是顶在最前面的角色。HARD难度下，地图下方会追加很多魔法阵，我方最好站在这些魔法阵上把敌人一个一个引下来。地图中的巨像兵很厉害，而且HARD难度下还会追加两个，用魔法或一些强力的必杀技优先干掉。剩下两个树精攻击力比较高，而且HP高达560，只能逐一击破，如果盖伊乌斯EP用尽的话，马上换上拉丝蒂继续顶，我方其他单位在后面放魔法即可。



第7话 深渊で待つ者

第 12 关

胜利条件	全灭敌人
败北条件	阿隆战斗不能
BONUS	回收全宝箱、出击人数少于最大出击数
S 评价	7 回合内过关
敌人最高等级	21

关卡要点 这关没有什么太大的难度，敌人都是一些比较弱的魔法人偶，开战后推荐先向一侧推进，不要引来过多的敌人。而场景前方的魔法阵可以好好利用，这些魔法人偶只会远程攻击，一旦近身是无法反击的，推进过程中配合上DEF上升的魔法就安全很多了。

第 13 关

胜利条件	全灭敌人
败北条件	阿隆战斗不能
BONUS	回收全宝箱、出击人数少于最大出击数
S 评价	10 回合内过关
敌人最高等级	23

关卡要点 阿隆陵的第二层战斗颇有些难度，一开始后敌人会围攻我方，所以必须把握好战力，合理分配战力依托魔法阵的优势来消灭敌人。搭配方面主要是让有强力必杀技的单位配合会大范围魔法的单位，例如丝伊露、拉丝蒂和盖伊乌斯在一侧，其他队员则在另一侧。一开始的敌人还算好对付，后方有两个拿枪的圣堂骑士很厉害，切忌不要冲的太前，不然会被其秒杀，当他们靠近时可以用异常状态的魔法将其麻痹掉，不过中招的几率不是很高。



第 14 关

胜利条件	击破 4 个巨人
败北条件	阿隆战斗不能、8 回合过后
BONUS	出击人数少于最大出击数
S 评价	6 回合内过关
敌人最高等级	25

关卡要点 本关的敌人很少，难点就是有回合限制。清理掉初期的杂鱼可能要花掉4回合左右。而上方的四个巨人又分散得很开，而且必须用魔法攻击才能造成有效的伤害。清理掉杂鱼后，下一回合还会出现敌人的增援，不过可以不用理睬，全力攻击四个巨人即可，而在EASY难度下，四个巨人旁边都会有弱体魔法阵，但其他难度下就没那么厚道了。


■自由关卡练级是一个不错的选择。

第8话 再战！

第 15 关

胜利条件	全灭敌人
败北条件	阿隆战斗不能
BONUS	回收全宝箱、出击人数少于最大出击数
S 评价	9 回合内过关
敌人最高等级	27


■由于是连续战，所以战前请准备齐全。

关卡要点 本关是一场杂兵战，不过地图中有两个巨人的攻击力非常高，一定要用雷帝等大范围魔法一并消灭，之后只要小心前进就没什么大碍了，高塔上的弓箭手可以用魔法直接秒杀。

第16关（连续战）

胜利条件	莉蒂娅击破
败北条件	阿隆战斗不能、奥库塔维娅战斗不能
BONUS	回收全宝箱、出击人数少于最大出击数、莉蒂娅让奥库塔维娅击破
S 评价	9 回合内过关
敌人最高等级	27

关卡要点 BOSS莉蒂娅的能力很强，而且会使用必杀技，打谁谁躺……就算大叔这样皮厚的，并且还在属性上克制她的角色也同样顶不住一下。除了这招必杀技以外，她还会使用大范围的风刃魔法，一下子可以秒杀我方大半人员。对付她的最好方法就是先让一个炮灰冲上前去，然后在下一回合中围攻一轮即可，后方的一个宝箱很难拿到，需要反复S/L让BOSS中一个麻痹效果的魔法，这样才有时间去开后面的宝箱。



第9话 星のかけら

第 17 关

胜利条件	破坏冻气根源
败北条件	我方全灭
BONUS	全灭敌人
S 评价	12 回合内过关
敌人最高等级	28

关卡要点 乍看之下场景中的敌人很少，但还有很多隐藏在冰柱中的敌人，一旦靠近就会出现。怪物中的雪男MAG非常高，很有可能秒杀掉奥库塔维娅，对付它们最好的方法就是靠近它，这样一来怪物只会使用普通攻击，以奥库塔维娅的回避率来说，想回避掉这些攻击还是比较轻松的。本关的任务就是破坏掉上方的水晶，不必全灭掉敌人，而S级的过关评价还是放弃微妙，HARD难度下困难无比。



第 18 关

胜利条件	到达指定目的地、全灭敌人
败北条件	阿隆战斗不能
BONUS	破坏全部障碍物、出击人数少于最大出击数
S 评价	6 回合内过关
敌人最高等级	32

关卡要点 由于瘴气的干扰，每回合我方都会损失一定的HP，好在本关中的敌人普遍比较弱，所以稳固前进即可，场景中的骷髅剑士会MP吸收，所以先让战斗系的我方角色冲在前面吸引火力，下回合换上魔法师一个大范围魔法就可以收拾干净了。

第19关（连续战）

胜利条件	击破神官BOSS
败北条件	阿隆战斗不能
BONUS	全灭敌人、出击人数少于最大出击数
S评价	6回合内过关
敌人最高等级	35

关卡要点 强烈建议先把等级和SKILL等级练到35级，这样各个角



色出了特写必杀技会使战斗轻松很多。前方的骷髅剑士HP完全不够看，一个普通必杀技即可秒掉，反倒是后面的魔法师对我方的威胁很大，一过来就会使用大范围的风刃魔法，推荐让大叔盖伊乌斯冲在最前面，引它放一次魔法后再干掉，大叔由于是炎属性的，所以能够顶好几次，完全不用担心会躺下。最后的BOSS会地属性的大魔法，同样是引其攻击，然后用各个角色的特写必杀技在下一轮里干掉，1000的HP完全不够看。

第23关

胜利条件	古代巨像兵击破
败北条件	阿隆战斗不能
BONUS	古代巨像兵让奥嘉姆击破、出击人数少于最大出击数
S评价	7回合内过关
敌人最高等级	45

关卡要点 敌人虽然少，但古代巨像兵的HP很高，而周围的几个杂鱼也非常讨厌。首先用BOOST魔法收拾掉这些杂鱼，右上方的一个杂鱼在第一回合内还无法收拾掉，只能等到第二回合。BOSS的攻击方式很简单，前方三格内都有攻击判定，所以我方移动时不要扎堆，尽量包抄到BOSS



的左右两侧，并且分散，那么BOSS的攻击只会对着一人打。另外推荐让阿隆和大叔站在一起，这样可以吸引BOSS攻击从而保护其他角色，HARD难度下挡一回合不是什么问题，之后慢慢把BOSS向后逼就行，一旦逼进死角的话，BOSS就只会普通攻击了。

第10话ドラゴンスレイヤー

第20关

胜利条件	到达指定目的地、全灭敌人
败北条件	阿隆战斗不能
BONUS	全灭敌人、出击人数少于最大出击数
S评价	10回合内过关
敌人最高等级	36

关卡要点 本关的敌人只有6个单位，其中有3条龙要对付，如果想过关的话完全不用理睬下方的地龙。而上方的地龙攻击附加混乱效果，所以在战前最好装备一些混乱无效的技能书，例如"健康的肉体"。龙的HP都很高，所以要做好长期战的准备，而由于其他角色都有EP限制，所以这肉盾的苦差事最好让魔王大人来做，他的HP也足够顶上一轮攻击了。最后的风龙攻击附加忘却效果，而且威力要比地龙大很多，所以要时刻保持魔王大人满血的状态，接下来一点点消磨其HP即可。

第21关

胜利条件	到达指定目的地、全灭敌人
败北条件	阿隆战斗不能
BONUS	全灭敌人、出击人数少于最大出击数
S评价	10回合内过关
敌人最高等级	38

关卡要点 钟乳洞的第二层战斗也是看似简单，和前方的水龙开战一回合后，后方会出现一条尸龙，所以让一个比较厉害的角色在后方待机，以免这条尸龙一上来就秒掉我方血少的单位。尸龙一旦出现后，先全力进攻它，以免腹背受敌，收拾干净后再全力对付水龙。本关的难度还是比较高的，推荐45级左右再来挑战。对付最前方的火龙时同样会出现一条尸龙，而火龙的攻击附加麻痹效果，不要轻易靠近，先干掉旁边的碍事的尸龙，对付火龙还是要让魔王大人当炮灰慢慢耗。



第22关

胜利条件	金龙击破
败北条件	阿隆战斗不能
BONUS	全灭敌人、出击人数少于最大出击数
S评价	10回合内过关
敌人最高等级	40

关卡要点 本关相比上一关还要难，对付前面的两条龙还是老办法，不过后方还会出现两条尸龙，难就难在这两条龙是同时出现的，所以没有一定等级的话完全顶不住它们的攻击。如果太靠前的话，那条金龙还会主动靠过来，这时就非常容易被全灭了。建议装备上对不死系敌人伤害加成的技能，这样能够迅速干掉两条尸龙，接下来全力对付金龙即可。

第11话暗黒の塔へ

第24关

胜利条件	元市长击破
败北条件	阿隆战斗不能
BONUS	全灭敌人、出击人数少于最大出击数
S评价	10回合内过关
敌人最高等级	45

关卡要点 本关一开始的地形对我方极为不利，上方的弓箭手很容易就能秒杀我方的魔法师，最好让肉盾型角色冲在前面吸引火力，而后换上魔法师将其秒杀。前方的两个巨人也是先引过来，然后用魔法干掉。突破铁栅栏后推荐集中向一侧移动，上方的BOSS会主动靠过来，然后用必杀技一回合干掉即可。在HARD难度下还是不推荐去全灭敌人的，这样会浪费不少时间。而且靠的太近的话BOSS会使用圣属性的范围魔法。

第25关

胜利条件	全防卫水晶击破
败北条件	阿隆战斗不能
BONUS	全灭敌人、出击人数少于最大出击数
S评价	11回合内过关
敌人最高等级	46

关卡要点 地图中只有后方那个不会发光的水晶才能破坏，但必须使用魔法攻击，而且水晶会反射一部分攻击，然后才能依次破坏其余两个水晶。而中间的桥走上去会掉HP，推荐让副官装备"陷阱无效"的技能冲在最前，当走到中央时，后方还会出现3个敌人增援，实力不是很强，但要留心。桥后面的几个敌人都是会大魔法的，所以要优先干掉，其他的敌人能力都比较一般。

第26关

胜利条件	水晶巨像兵2个击破
败北条件	我方全灭
BONUS	全灭敌人
S评价	7回合内过关
敌人最高等级	46

关卡要点 由于敌人都是一些复制人，所以等级都和我方角色一样，就连装备也是一样的，战前推荐把所有角色的防具都拿下来，这样方便先手时秒杀掉这些复制人。尽头的两个水晶巨像兵实力比较强劲，不过好在本关是没有EP限制的，多扔道具回复自己的CS槽，然后上前用必杀技直接干掉即可。

第27关

胜利条件	全灭敌人
败北条件	阿隆战斗不能
BONUS	回收全宝箱、出击人数少于最大出击数
S评价	7回合内过关
敌人最高等级	45

关卡要点 和前一关一样，本关的敌人都是一些复制人，应对方法也是将其秒杀掉，不过后方的大贤者有点棘手，他跑过来通常会放一个大范围的雷帝，这招很有可能秒杀我方。最好的办法就是把大贤者所有的装备都拿下来，这样就能保证全队的安全了。

信息集结 特征集结 动作集结 攻略集结

第 28 关

胜利条件	元市长 2 个击破
败北条件	阿隆战斗不能
BONUS	全灭敌人，出击人数少于最大出击数
S 评价	6 回合内过关
敌人最高等级	50

关卡要点 本关是 HARD 难度下的一个难点，开战后必须向一边移动，要不然上方的敌人会主动靠过来，一旦数量太多，几个魔法轰炸一下我方就会被瞬间全灭掉。而且面对本关中的敌人，必须先破坏掉其对应的封印柱才能真正意义上消灭他，这些石柱的 HP 还很高，至少需要两次魔法才能破坏，而这些杂鱼的 HP 也非常高，特写必杀技也需要两次才能放倒，本关中只有莉蒂娅的风属性必杀技才能有效地克制这些杂鱼，战斗时一定要装备对人类伤害提升的技能，这样打起来会轻松一点。对付两个 BOSS 时，把他引过来，然后让大贤者去破坏石柱，其他角色则猛攻 BOSS。

第12话因果の糸

第 29 关

胜利条件	纯白精灵、神之战车 2 个击破
败北条件	阿隆战斗不能
BONUS	全灭敌人、出击人数少于最大出击数，纯白精灵让阿隆击破
S 评价	9 回合内过关
敌人最高等级	50

关卡要点 这一关是全游戏中最难的一关，特别是 HARD 难度下，对面两个 BOSS 非常变态，随便一招便能秒杀我方，笔者当时全队 53 级左右，最长一次撑过了 4 回合，不过到最后还是打不过。只能无奈练级，但目前大地图中的敌人都是固定在 50 级左右，所以拿不到多少经验，而最快的练级方法只有互相加状态魔法了，虽然笔者是不怎么乐意刻意去练级打 BOSS，但本关的难度实在是太高了……所以还是老老实实练级吧，平均等级在 70 级左右便可安全过关，这时已经不存在什么打法可言了。

第 30 关前篇（连续战）



胜利条件	エフェメリス击破
败北条件	阿隆战斗不能
BONUS	无
S 评价	无
敌人最高等级	55

关卡要点 本关只要坚持两回合后就能触发剧情。

最终话境界を越える者

第 30 关后篇

胜利条件	エフェメリス击破
败北条件	阿隆战斗不能
BONUS	エフェメリス让阿隆击破、出击人数少于最大出击数，蜘蛛击破 10 个
S 评价	6 回合内过关
敌人最高等级	55

关卡要点 既然已经练够级了，当然最终 BOSS 也是死得最惨的……两回合即可搞定，接下来各位就可以欣赏结局了。



阿瓦隆 100 层挑战迷宫

隐藏迷宫的基本规则为 10 层一分，而且只能中断记录，所以请玩家做好万全的准备。这里还是推荐先把等级练到 70 级左右再来挑战，挑战前最好先去大地图中刷出一些比较强力的装备。

一些注意事项
蓝色的水晶柱——减少我方妖精系的能力
红色的水晶柱——减少我方人类系的能力
绿色的吸收水晶——吸收所有魔法效果
魔力增幅水晶——同时增加敌我双方的 MAG
普通陷阱——受到的伤害很小，一旦踩到后本回合便无法行动，而且防御力减半，陷阱对敌我双方均有效。
电击床——踩上去将会受到 1/5HP 的伤害，而且本回合也无法行动。

100层迷宫简要指南

第1层 这层迷宫还是非常简单的，敌人固定为 50 级，另外游戏中的一个单人过版奖杯便可以在此完成，拿到强力装备的话完全是单方面的虐杀。

第2层 这层也没有什么难度，敌人的魔法几乎是打不动我方的。

第3层 本层也没有太大的难度，地图中有些隐藏的陷阱一定要小心，可以用弓箭手远距离消灭敌人。

第4层 本层都是一些帝国杂兵，不过有等级优势想要对付他们特别简单，惟一注意前方会有 3 个陷阱。

第5层 本层的敌人都比较分散，也考验了我方个人能力，总体来说还是非常简单的一关。

第6层 和上一层差不多，也是要考验我方单人的能力，不过和上一层比起来有地理优势，我方都是集中在一侧的。

第7层 本层和上一层几乎相同，我方还是在地图的一侧，敌人的等级明显有了上升，不过在我方强大的装备下还是只有被虐的份。

第8层 敌人的能力普遍太弱，而且都比较分散，我方随便派一个角色都能摆平。

第9层 本关的敌人中很有多黑妖犬，其回避率还算比较高的，推荐用“一击必中”这个技能将其秒杀。

第10层 敌人的等级最高为 56 级，而且敌人都分散得比较开，地图中的敌人 Leader 单位要优先击破，而左侧的宝箱中是一个合成材料。

第11层 本层中的骨骸骑士还算好对付，远处的魔法师尽量用弓箭手消灭，下方的宝箱四周都是陷阱，所以也推荐让弓箭手或魔法师去开。

第12层 本层被围困在一个很小的范围里，推荐弓箭手和魔法师上场，远处的敌人一个必杀技或魔法就能搞定。

第13层 本层的敌人都很好对付，场景中有些魔法阵可以利用一下，会使战斗手变得更为轻松。

第14层 本层的迷宫非常有意思，入口处都是陷阱，强烈建议让副官先冲进去把敌人引出来，他的技能可以无视这些陷阱，而我方的弓箭手和魔法师只要在外面轰炸即可，非常安全。

第15层 本层敌人的等级是将近60级的，不过还是没有我方等级高，由于敌人也不强大，所以本层也纯粹是单方面的虐杀了。

第16层 上面的枯树周围有防御水晶的作用，所以无法对它造成实际意义的伤害，需要把它引到下面的红色魔法阵里。

第17层 本层没什么好说的，对面是几个杂鱼，一回合就能搞定，水晶柱可以直接无视掉。

第18层 本层只要把敌人的Leader单位击破即可，其他杂鱼可以无视，后方有一个宝箱是贵重材料。

第19层 旁边的两个水晶柱先用魔法击破，之后慢慢前进，这里的蘑菇会隔着墙壁放毒魔法，非常讨厌，推荐用魔法师或弓箭手将其秒杀掉。

第20层 本层的敌人非常多，不过还是比较简单的，稳步前进即可，注意中间的吸收水晶要优先破坏掉，不然对我方的魔法师会造成很大影响。

第21层 注意不要把敌人全部杀光，两个宝箱中都是稀有材料，要回收掉，推荐用魔法远距离开宝箱，以免中陷阱。

第22层 敌人有四种属性的鬼灵，先用克制的魔法优先干掉，之后即可安全过关。

第23层 本关地图很大，我方4人被分散在四个角落里，纯粹是考验个人能力的一关，还好敌人都是蘑菇与蝙蝠，所以不难对付，但要注意的是，敌人的攻击是附加混乱效果的，中间的宝箱是贵重材料。

第24层 本关一开始先去破坏前方的两个石柱，然后敌人会出现扎堆的情况，换上大贤者一个雷帝可以全部解决干净，之后把敌人的Leader单位干掉即可过关。

第25层 本层有个前作杂鱼BOSS，名字叫什么来着……反正魔王大人是不会在意这种小事的。本层有四个石柱，分布在左右两侧，如果担心自己能力不够的话可以破坏掉，但只能用普通攻击。杂鱼BOSS虽然只有63级，不过攻击力有686，切记用必杀技一回合放倒他，不然被他打倒还是很痛的。在四个魔法阵处有4个陷阱，最好的方法就是先故意去踩一个陷阱，之后站在弱体的魔法阵上，等BOSS过来时他就会踩下另一个陷阱。胜利后盖伊乌斯大叔和莉蒂娅对这个人也是当做陌生人一样地看待，实在是有损帝国军人的名誉啊……



第26层 本关的敌人都是枪兵加弓箭手，非常讨厌，而且迷宫中有很多陷阱，一旦走上去会掉大约1/5的HP，所以要额外小心。推荐用大贤者的魔法远距离消灭枪兵，之后再去吸引弓箭手，陷阱大多在墙壁外侧的第一个格子中，右下方则是宝箱。

第27层 本关有回合限制，需要在10回合内消灭敌人的Leader单位，首先在最左方安置魔法系角色，两个人的任务就是破坏掉石柱。中间的敌人由于有防御魔法阵的支援，所以对它的伤害要打上折扣。

第28层 本关也会有8回合的时间限制，中间需要安排一个移动力高，最好还会范围魔法的角色，他的任务就是破坏全部的红色石柱。上方的敌人让我方两人搞定，同样下方的敌人也是这样。如果对自己能力有信心的话，可以完全无视石柱，上边的宝箱是一个稀有道具。

第29层 最下的我方单位需要对付一个比较强大的敌人，推荐让丝依露上，并且让她带队，这样能力就会提高不少，而且她的必杀技"水灵轨枪"正好克制敌人，其他人只要安心对付上面的杂鱼即可。

第30层 本层是蜈蚣大本营，多用范围技和大魔法迅速消灭这些东西即可，但要注意蜈蚣的攻击是附加昏睡效果的。另外，游戏中的一次击倒10个敌人的奖杯也是在这里获得的。

第31层 本层还是比较简单的，稳步前进即可全灭敌人，中间的宝箱是稀有材料。

第32层 本层也没有难度，敌人都一些比较弱的骷髅，后方的两个巨像兵要优先干掉，被它打倒还是稍微有点痛的。

第33层 本层有回合限制，前面的杂鱼非常容易对付，最后一个树精直接用必杀技干掉，注意后方有个宝箱需要回收。

第34层 本层非常简单，只要把我方4人分别布置在四个防御魔法阵的中心即可，树精无法对我方造成实际意义上的伤害，但树精靠近的时候会附加两个防御阵的效果，所以我方给树精的实际伤害将会减少50%。

第35层 本层的敌人很多，虽然都在眼前，不过走过去会中陷阱，而地图中间又有吸收水晶，所以使用魔法的时候只推荐2格的小魔法，在前进时要时刻注意回复。拉丝蒂的必杀技"惊天动地"在本关非常实用。

第36层 本层又被分散了，出口处是陷阱，必定要扣掉HP。中间通道的敌人可以直接用魔法解决，这样会省力很多。

第37层 这一层的陷阱特别多，推荐用大范围的魔法攻击敌人，这样也更方便开启宝箱，副官在本层中可以好好活用。

第38层 本层也比较简单，占据了有利地形后敌人会自己送上门来，逐一干掉即可。

第39层 后方的骷髅都很弱，所以只要派一个人即可全部解决，其他人全力清理右边的杂鱼，右侧的宝箱中是一个稀有材料。

第40层 本层中的白狼回避率都比较高，而且它们的攻击都附加麻痹效果，所以尽量用魔法攻击它们，物理系则用"一击必中"这个技能。地图中的两个宝箱都是稀有材料，注意回收。

第41层 由于本关有很多红色的水晶柱，所以人类的能力将会大幅下降，优先派弓箭手破坏这些红色水晶，之后稳扎稳打即可过关。

第42层 本层仍然对人类不利，上方有很多红色的水晶柱，由于距离比较远，所以推荐让妖精系上场，右侧的宝箱是一个稀有材料。

第43层 场景非常狭小，而且敌人都是呈扎堆状态，中间的通路都存在陷阱。首先破坏掉两侧的吸收水晶柱，然后就可以用大魔法轰炸敌人了，把敌人的Leader单位吸引到弱体魔法阵前，然后必杀技伺候。



第44层 本层考验个人能力，把敌人引到弱体的魔法阵上逐一消灭，法师单位优先击破，中间的宝箱是一个稀有材料。

第45层 本层看上去很简单，但实际在地图中会有很多陷阱，推荐直线移动比较稳当，左侧的宝箱是一个稀有材料。

第46层 本层身处毒雾之中，所以每一个回合开始后都会不断掉血，所以需要尽快消灭敌人。

第47层 巨人的攻击力很高，优先将其干掉，不然将会对我方造成很大的威胁，左侧的宝箱是一把武器。

第48层 本层的环境非常恶心，身在一片雾中，我方根本看不清敌人在哪，必须走到3格范围内，然后待机才会显示出来，敌人的魔法单位很多，所以优先清理掉。

第49层 本层相比上一关就简单很多了，敌人的巨像兵攻击力比较高，要优先干掉。等我方汇合后就轻松很多了，上方的宝箱是一个稀有材料。

第50层 本层还是处于毒雾的包围之中，每回合都会掉血，推荐让莉安侬上场专门回复HP。BOSS尸龙会主动找上门来，所以也省去了一点功夫。对付BOSS尸龙2个必杀技即可把它干掉，两侧的宝箱都是稀有材料，请务必回收。需要注意一点，BOSS的攻击是有效果的，一旦中毒HP会减少两次，一此毒雾扣血，一次中毒扣血。

第51层 门口的宝箱是稀有素材，本关的任务就是全力突破到外侧，然后逐步消灭敌人，如果有实力的话可以用大贤者的魔法正面对抗。

第52层 本层又是非常恶心，下方的单人格推荐派出丝伊露，她的任务就是慢慢前进破坏蓝色的水晶柱。而我方的主力则慢慢前进，到达最下方出会看见敌人的Leader单位，将其消灭即可过关，上方的宝箱中是一把剑。

第53层 本层基本上和上关一样，但敌人厉害了不少，地图中的狮鹫要先干掉，它的魔法是个不小的威胁。两侧的宝箱都是贵重品，需要回收掉。

第54层 本层的敌人非常多，不过还是比较简单的，稳步前进即可，注意中间的吸收水晶要优先破坏掉，不然对我方的魔法师会造成很大影响。

第55层 又是身处毒雾之中，而且地形对我方极为不利，四周都是法师。建议开盘后就让丝伊露用必杀技"突刺"干掉前面三个敌人，下回合前进到最前方使用BOOST状态下的大魔法干掉4个魔法师，这样一来就简单很多了。其他两侧的敌人不要心急，先用阿隆的"战鬼"把CS槽加满，然后用BOOST状态的大魔法即可一次性消灭干净，正好还可以拿到宝箱中的道具。

第56层 敌人的法师都是隔着墙壁攻击我方，所以可以用魔法师以牙还牙，考虑到敌人的魔法师RST比较高，所以推荐在好调期换上魔法师。蛤蟆会使用昏睡的魔法，如果装备了"普莉姆拉的花冠"的话会轻松不少，宝箱中有一本稀有的技能书。

第57层 本层没有难点，破坏红色的水晶柱后就可以大摇大摆地和敌人硬拼了。中间的宝箱是稀有材料，注意回收。

第58层 本层同样没有难度，上方需要派一个队友去回收宝箱，注意有两次陷阱，宝箱中是一个稀有材料。

第59层 本层又是考验单兵作战的能力，右侧上下方有两个魔法师，推荐站在吸收水晶处就非常安全了。中间有两巨人攻击力有点高，用必杀技快速解决。左侧上下是机器人杂鱼，其攻击附带麻痹效果，务必装备好"普莉姆拉的花冠"，中间的宝箱是稀有材料。

第60层 本层是一场杂兵战，并无难点，三个宝箱中都是贵重物品。

第61层 本层的敌人都达到了80级，所以请小心对付，多用必杀技迅速消灭即可。

第62层 首先破坏两个吸收水晶，之后就可以用大魔法轰炸敌人了，注意这些敌人的攻击力已经很高了，就算我方99级的人员都能受到400左右的伤害，所以请随时中断记录，第二波敌人换一个角色使用大魔法即可消灭一大半，上方的宝箱是稀有材料。



第63层 本层又是在雾中，请必须小心前进，敌人的魔法师非常有威胁，务必于第一时间内消灭，敌人的等级已经很高了，所以需要步步小心。

第64层 先用魔法破坏掉两侧的蓝色水晶柱，这样就能稳步前进了，上方的宝箱是稀有材料。

第65层 本层分散在三个角落，以两人一队的方式行动，争取在中间汇合，敌人不是很强，但要注意黄色的螃蟹会释放昏睡的魔法。左侧的宝箱是贵重装备，注意回收。

第66层 优先把左右两侧的树精干掉，使用2个必杀技就能搞定。接下来对付骷髅就没有什么难度了，前方的宝箱是稀有材料。

第67层 本层也非常简单，敌人只有两个魔法师单位，干掉之后就完全无法对我方造成威胁了，前方的宝箱是稀有材料。

第68层 本层和前面有一关相似，下方单兵作战，上方的主力消灭其他杂鱼。

第69层 上方要派出两名实力比较强的同伴，中间的红色水晶柱有陷阱，使用魔法将其破坏掉，宝箱中是一把强力武器。

第70层 本层也是与上一关相当，但敌人比上一关强了不少，雪怪的MAG高达830，请务必注意将其优先击破。宝箱中都是贵重装备，切记拿掉。

第71层 本层有回合限制，敌人倒是很弱，开始后一个范围魔法就能消灭大半。后方的宝箱只有弓箭手才能拿到。

第72层 后方的两个雪妖用BOOST魔法迅速消灭，之后就没有难度了，或者可以站在吸收水晶的中间，这样雪妖的魔法就会无效化，后方的宝箱是一个稀有材料。

第73层 本层还是有回合限制，所以开局后就使用必杀技消灭中间的两个树精。另外两侧的敌人会靠过来，所以下回合就能收工走人了，中间是贵重防具，记得回收。

第74层 7回合的时间绰绰有余，首先派一个队员把上方的红色水晶柱破坏掉，另两侧可以人类搭配妖精的组合把怪物消灭，注意巨像兵优先击破。

第75层 本层的敌人普遍都比较弱，稳步前进就没有什么难点可言了。两侧的宝箱都是稀有材料。

第76层 左侧的队员要配置得强一点，这样对付树精两个必杀技就能解决了，两个地精用风属性的魔法或必杀即可秒掉，切记不要让它出大魔法，中间的宝箱是一个稀有材料。

第77层 本层又是考验个人能力的一关，狮鹫的地属性魔法相当厉害，一下可以造成800左右的伤害，冲过去直接必杀技干掉。而狼的回避相当高，如果CS槽不够的话换魔法师干掉。宝箱中是一把贵重武器。



第78层 本层有一定难度，除了每回合都会掉血之外，地图中的斗剑士攻击力相当高，使用必杀技能将其秒掉。下回合后方的魔法师会对我方造成不小的伤害，所以记得迅速回复HP，一旦汇合到中央后就简单多了。

第79层 本层的目的只要把敌人的Leader单位干掉即可过关，敌人会自动送上门来，隔着墙壁有两个巨像兵先用弓箭手或必杀干掉，不然会对我方造成不小的麻烦。

第80层 开战后无需理睬杂兵，直接全力攻击风龙和地龙，"普莉姆拉的花冠"一定要装备，撑一回合使用2次必杀技即可干掉，6回合的时间完全够用。

第81层 如果玩家继承了前作完美记录的话，那么此时便已经能合成出了阿隆的最强武器了，中间的通路有个树精，三个队员轮流放一下必杀技就能搞定了，上方的宝箱是一个稀有材料。

第82层 本战的重点并不是解决敌人的Leader单位，而是开启后方的宝箱，先把敌人引过来，然后派移动力高的队员去开宝箱，其中是一个稀有材料。

第83层 上方只要派出一个同伴消灭全部的蓝色水晶柱即可，下方的同伴可以全力攻击敌人。小通道都是陷阱，每回合都要回复 HP，宝箱中是一个稀有材料，隔着墙壁用魔法打开。

第84层 小通道的出口有处有个陷阱，可以让无视陷阱的我方单位站在上面，这样就可以让我方其他队员通过了，只要一通过这里，外面的敌人都比较好对付，宝箱中是个稀有材料。

第85层 敌人很少，但能力都很强。推荐开局后先干掉风龙，然后再全力攻击水龙。需要注意的是，两只龙后面分别都有两个魔法师，所以别靠得非常近。

第86层 又是大雾，首先上方的三名队员破坏掉红色水晶柱，一路向前走道尽头就是敌人的 Leader 单位，用必杀技快速解决即可过关，这里的敌人都非常弱。下方的宝箱是贵重装备，一定要回收。

第87层 推荐一起行动，因为这样才是最安全的。敌人分散得很开，而且在雾中不容易看见。下方的宝箱中是个稀有材料。

第88层 本层还是推荐一起行动，几个巨人要优先击破，其攻击力非常高，有可能会秒杀我方血比较少的队员，而宝箱中是贵重装备。

第89层 本层中有很多陷阱，推荐往左右两侧移动，首先消灭掉魔法师，接下来的敌人就毫无威胁了。

第90层 本层是个难点，开局后先让丝伊露站在金龙前方的回复魔法阵上，然后用 BOOST 的冰属性魔法消灭后面的两个法师。其他人全力攻击银龙，力争在第一个回合内干掉，如果拖入第二回合也无妨。全体队员起码要 1000HP 以上才能不被龙秒杀。对付金龙就好办多了，炮灰战术即可。

第91层 本层开局后没有难度，周围的魔法师比较讨厌，快速击破即可，宝箱中是稀有材料。

第92层 本层是考验个人能力的一关，上方有一个巨人要优先击破，下方的敌人会大魔法，尽量让血多的队员冲在前面。

第93层 一上来就被围在一个很小的范围内，先击破所有的巨像兵，圣堂骑士的圣属性魔法对我方造成不了威胁，一进来还会踩中陷阱。两回合下来几乎就能消灭大半了，宝箱中是贵重装备。

第94层 敌人非常弱，不过地图中有很多陷阱，占据有利的魔法阵就可以消灭小蝙蝠。尽头的敌人 Leader 单位只要 2 个必杀技就能搞定。

第95层 这只巨像的 HP 高的离谱，开局后先让两名会大魔法的同伴消灭掉前面的 4 个巨像兵，然后上前一格把巨像兵引过来，这时它会中陷阱，然后一回合反击即可把它放倒，至于左上方的宝箱，建议放弃。

第96层 本层相比上一层简单很多，上方的队员可以用魔法或必杀技来支援外面的队员，树精需要两次必杀技才能消灭。

第97层 首先在外面的队员用必杀技干掉里面的巨像兵，剩余的队员则消灭魔法师，一但收拾掉这些杂兵，剩下的就完全没有威胁了，上方的宝箱中是贵重装备。

第98层 又是考验单兵作战的一层，和巨人单挑的那个队员要是全队中攻击力最高的，这样使用必杀技才能秒杀它。下方的精灵可以无视，可以在下回合全部消灭掉。

第99层 试炼关卡，而本关的敌人是……，这个老头非常难对付，而且有 13 回合的时间限制，首先清理掉杂鱼，切记别让老头踩在魔法回复阵上，怎么都要把它引出来，然后用两个肉盾吸引它普通攻击。我方的恢复系角色就在后面不断加血即可，攻击除了必杀技外只推荐用范围必杀，这样才不会被反击到，大致在第 11 回合左右就可以干掉他了。

第100层 黄金大螃蟹……这东西居然是城主，反正既然都到了最下层了，就顺便把它解决了吧，不过这只螃蟹的实力是相当变态的。首先它能行动两回合，ATK 和 MAG 都是上限，随便打一下就是 1500 左右的伤害(我确信除了锤子萝莉外没人能抗得住两下)。想要弄死这只螃蟹还是要做点准备工作的，最简单的方法是要先得到"スプリガンベスト"这件衣服，效果为减少装备人物的全能力，但受到物理攻击伤害时固定为 1，地点是在艾琳岛的草原处获得。首先把螃蟹从最里面引出来，不然它每回合都会自动回复 5400 的 HP，我相信应该没人能打死它了。一旦引出来之后，让装备"スプリガンベスト"的角色背对着它，这样这只笨螃蟹只会对着该名角色打。我方队员只要分赛开来夹击它即可，13 回合完全够用。胜利后开启奖杯，同样可以获得一件强力防具"黄金蟹的铠甲"，附加效果为升级时全能力大幅增加。



奥库塔维娅的实战经验(所有技能一览)



游戏中可是有很多技能的，搭配这些技能才能变相提高你的攻击力，使游戏更为简单，特别在 HARD 难度下，学会活用技能会让你轻松不少，而且本作中的 COST 值可是增加到了 99 哦。

武器/防具专用附加技能一览

名称	效果
精灵の怒り	提升对妖精系敌人 10% 的伤害
坚实な一击	普通攻击必定命中
精灵の怒り・改	提升对妖精系敌人 30% 的伤害
反击封じ	敌人无法反击
毒の秘术	攻击时附加毒效果
麻痹の秘术	攻击时附加麻痹效果
忘却の秘术	攻击时附加忘却效果
眠りの秘术	攻击时附加睡眠效果
混乱の秘术	攻击时附加混乱效果
金刚石の护り	物理攻击无效化
老练な教え	获得 SKL 经验提升 50%
战场の教え	获得经验值提升 50%
暗の加护・改	受到暗属性的伤害减少 40%，其他属性增加 20%

角色独有技能一览

名称	COST	效果
奇迹の力	30	除 MOVE 以外提升 10% 的全能力
体力增强	6	增加 10% 的 HP
体力超增强	18	增加 20% 的 HP
魔力增强	6	增加 10% 的 MP
魔力超增强	18	增加 20% 的 MP
战いに向かう喜び	15	增加 10% 的 ATK
魔への干涉	15	增加 10% 的 MAG
达人への道	10	增加 10% 的 HIT
钢の肉体	15	增加 10% 的 DEF
灾いを退ける力	15	增加 10% 的 RST
见极め	12	增加 10% 的 AVD
驱け足	22	MOVE+1
诗人の喜び	15	歌的效果增加 1 回合
魔力の节约	17	使用魔法时减少 10% 的 MP 消耗
星辰の活用	20	好调期时使用魔法不消耗 MP
威压する魂	12	ZOC 效果扩大 1 格
魔道の初步	5	可以自行回复 MP
トラップ无效化	20	陷阱无效化
活性	25	行动完的单位可以再次行动一次
瞬杀	22	除了 BOSS 和体型巨大的敌人，其他敌人一击必杀 9999 伤害

Leader Skill一览

名称	习得者	效果	范围
魔王のカリスマ 1	阿隆 SKL1	效果范围内所有女性单位全能力上升 10%	周围 1 格
魔王のカリスマ 2	阿隆 SKL20	效果范围内所有女性单位全能力上升 10% ~ 15%	周围 2 格
魔王のカリスマ 3	阿隆 SKL40	效果范围内所有女性单位全能力上升 10% ~ 20%	周围 3 格
レギアスの光辉 1	阿尔萨尔 SKL1	每回合开始后我方全部单位回复 20 点 HP	–
レギアスの光辉 2	阿尔萨尔 SKL20	每回合开始后我方全部单位回复 40 点 HP	–
レギアスの光辉 3	阿尔萨尔 SKL40	每回合开始后我方全部单位回复 60 点 HP	–
贤者の教え 1	奥嘉姆 SKL1	效果范围内我方单位的 MAG、RST 上升 10%	周围 1 格
贤者の教え 2	奥嘉姆 SKL20	效果范围内我方单位的 MAG、RST 上升 10%	周围 2 格
贤者の教え 3	奥嘉姆 SKL40	效果范围内我方单位的 MAG、RST 上升 10%	周围 3 格
明星さまの加护 1	莉安侬 SKL1	效果范围内，每回合开始后回复 6% 的 MP	周围 1 格
明星さまの加护 2	莉安侬 SKL20	效果范围内，每回合开始后回复 8% 的 MP	周围 2 格
明星さまの加护 3	莉安侬 SKL40	效果范围内，每回合开始后回复 10% 的 MP	周围 3 格
狩猎の心得 1	毛尔嘉 SKL1	效果范围内，我方的 CS 槽增加量上升 1.3 倍	周围 1 格
狩猎の心得 2	毛尔嘉 SKL20	效果范围内，我方的 CS 槽增加量上升 1.4 倍	周围 2 格
狩猎の心得 3	毛尔嘉 SKL40	效果范围内，我方的 CS 槽增加量上升 1.5 倍	周围 3 格
私ってば不幸です 1	丝伊露 SKL1	效果范围内，如果有我方单位则丝伊露的全能力下降，反之上升	周围 1 格
私ってば不幸です 2	丝伊露 SKL20	效果范围内，如果有我方单位则丝伊露的全能力下降，反之上升	周围 2 格
私ってば不幸です 3	丝伊露 SKL40	效果范围内，如果有我方单位则丝伊露的全能力下降，反之上升	周围 3 格
スラティの斗魂 1	拉丝蒂 SKL1	战斗胜利后获得的金钱上升 1.4 倍	–
スラティの斗魂 2	拉丝蒂 SKL20	战斗胜利后获得的金钱上升 1.8 倍	–
スラティの斗魂 3	拉丝蒂 SKL40	战斗胜利后获得的金钱上升 2.2 倍	–
帝国式战术 1	奥库塔维娅 SKL1	效果范围内，正面攻击敌人时的伤害提升 20%	周围 1 格
帝国式战术 2	奥库塔维娅 SKL20	效果范围内，正面攻击敌人时的伤害提升 20%	周围 2 格
帝国式战术 3	奥库塔维娅 SKL40	效果范围内，正面攻击敌人时的伤害提升 20%	周围 3 格
たらしの美学 1	塔列艾辛 SKL1	效果范围内，女性单位越多，塔列艾辛的全能力上升越多	周围 1 格
たらしの美学 2	塔列艾辛 SKL20	效果范围内，女性单位越多，塔列艾辛的全能力上升越多	周围 2 格
たらしの美学 3	塔列艾辛 SKL40	效果范围内，女性单位越多，塔列艾辛的全能力上升越多	周围 3 格
道具屋の知恵 1	艾波娜 SKL1	效果范围内，我方单位使用道具增加其 200% 的效果	周围 1 格
道具屋の知恵 2	艾波娜 SKL20	效果范围内，我方单位使用道具增加其 200% 的效果	周围 2 格
道具屋の知恵 3	艾波娜 SKL40	效果范围内，我方单位使用道具增加其 200% 的效果	周围 3 格
反击强化 1	盖伊乌斯 SKL1	效果范围内，我方单位反击时提升 20% 的伤害	周围 1 格
反击强化 2	盖伊乌斯 SKL20	效果范围内，我方单位反击时提升 20% 的伤害	周围 2 格
反击强化 3	盖伊乌斯 SKL40	效果范围内，我方单位反击时提升 20% 的伤害	周围 3 格
电光石火 1	莉蒂娅 SKL1	效果范围内，我方单位的 HIT 和 AVD 提升 10%	周围 1 格
电光石火 2	莉蒂娅 SKL20	效果范围内，我方单位的 HIT 和 AVD 提升 13%	周围 2 格
电光石火 3	莉蒂娅 SKL40	效果范围内，我方单位的 HIT 和 AVD 提升 16%	周围 3 格
一意专心 1	狄基姆斯 SKL1	效果范围内，我方单位的会心一击率提升 40%	周围 1 格
一意专心 2	狄基姆斯 SKL20	效果范围内，我方单位的会心一击率提升 40%	周围 2 格
一意专心 3	狄基姆斯 SKL40	效果范围内，我方单位的会心一击率提升 40%	周围 3 格

技能书一览

名称	COST	价格	效果
神杀し	10	2000	增加对魔法生物 10% 的伤害
マンイーター	8	1200	增加对人类 10% 的伤害
狩りの知识	5	400	增加对野兽 10% 的伤害
ゲールの食欲	5	400	增加水生生物 10% 的伤害
死神の慈爱	5	2000	增加对不死系 10% 的伤害
反抗の意思	12	3000	减轻来自魔法生物 10% 的伤害
先达の力	12	4000	减轻来自人类 10% 的伤害
猛兽使い	10	1500	减轻来自野兽 10% 的伤害
海よりの守り	10	1500	减轻来自水生生物 10% 的伤害
死を憎む心	10	4000	减轻来自不死系 10% 的伤害
シビレ防止	15	3750	麻痹无效
眠りを妨げるもの	15	3300	睡眠无效
解毒の心得	8	2200	中毒无效
记忆术	8	2400	忘却无效
强韧なる意志	15	4200	混乱无效
痛みこそが财产	10	1500	受到攻击时额外获得金钱补偿
强夺の心得	13	1500	攻击敌人时获得金钱
强肩	5	400	道具使用具体扩大 2 格
名乘りの作法	5	1200	增加被敌人攻击的几率
日阴者	10	1500	减少被敌人攻击的几率
怯まぬ心	16	12000	敌单位的 ZOC 效果无视
地の护り	12	4500	减少 10% 的炎属性伤害
水の祈り	12	4500	减少 10% 的风属性伤害
火の祈り	12	4500	减少 10% 的地属性伤害
风の护り	12	4500	减少 10% 的水属性伤害
圣なる加护	20	15000	减少 10% 的圣属性伤害
星の加护	10	15000	减少 10% 的星属性伤害
暗の加护	10	15000	减少 10% 的暗属性伤害
守りの教え	20	6000	物理攻击 33% 的几率使其伤害减半
蜂の一刺し	8	3000	会心一击率提升 20%
坚固なる守り	24	15000	全异常状态免疫
シビレよけ	5	800	被麻痹几率减半
眠气ざまし	5	600	被睡眠几率减半
毒よけ	3	400	被毒几率减半
备忘术	4	400	被忘却几率减半
平常心	6	800	被混乱几率减半
地の护り・改	15	7500	受到炎属性的伤害减少 40%，其他属性增加 20%
水の祈り・改	15	7500	受到风属性的伤害减少 40%，其他属性增加 20%
火の祈り・改	15	7500	受到地属性的伤害减少 40%，其他属性增加 20%
风の护り・改	15	7500	受到水属性的伤害减少 40%，其他属性增加 20%
神杀し・改	22	12000	增加对魔法生物 30% 的伤害
マンイーター・改	18	8000	增加对人类 30% 的伤害
狩りの知识・改	10	1500	增加对野兽 30% 的伤害
ゲールの食欲・改	10	1500	增加对水生生物 30% 的伤害
死神の慈爱・改	10	4500	增加对不死系 30% 的伤害
反抗の意思・改	22	6000	减轻来自魔法生物 30% 的伤害
先达の力・改	20	6000	减轻来自人类 30% 的伤害
猛兽使い・改	16	3200	减轻来自野兽 30% 的伤害
海よりの守り・改	16	3200	减轻来自水生生物 30% 的伤害
死を憎む心・改	16	8000	减轻来自不死系 30% 的伤害
守りの初步	10	2500	物理攻击 25% 几率使其伤害变为 2/3
暗杀术	10	2800	背后攻击时增加 10% 的伤害
极意の书	20	12000	必杀技的威力提升 10%
背水の阵	12	1800	HP15% 以下时，攻击力提升 20%
悪あがき	12	1800	HP15% 以下时，敌人的命中率 0.8 倍
エレメントプラス	15	10000	好调期时全能力提升 5%
健康な肉体	5	3750	全异常状态免疫，受到的伤害增加 50%
重火力	18	5000	MOVE–2，ATK 和 MAG 提升 15%
重装甲	18	5000	MOVE–2，DEF 和 RST 提升 15%
魔道の习熟	14	1200	使用时回复 45% 的 MP
体力作り	10	3000	HP 上升 5%
魔力作り	10	3000	MP 上升 5%
战いへの心构え	15	3000	ATK 上升 5%
铁の肉体	15	3000	DEF 上升 5%
达人の教え	10	3000	HIT 上升 5%
魔への招待	15	3000	MAG 上升 5%
灾いに耐える力	15	3000	RST 上升 5%
见切り	15	3000	AVD 上升 5%
蓄积の喜び	15	3600	CS 槽满 1 格时，提升 5% 的伤害
蓄积の安心	15	3600	CS 槽满 1 格时，减轻 5% 的伤害
蓄积の恩惠	15	3600	CS 槽满 1 格时，敌人的命中略减少 5%
白刃取り	9	1000	被剑攻击时，敌人的命中率变为 0.8 倍
矛盾	7	1000	被枪攻击时，敌人的命中率变为 0.8 倍
モグラたたき	7	1000	被金槌攻击时，敌人的命中率变为 0.8 倍
的はずれ	12	1200	被弓攻击时，敌人的命中率变为 0.8 倍
病は气から	8	1500	异常状态 2 回合后回复（通常为 3 回合）
咒术のコツ	20	3200	异常状态成功率提升 1.25 倍
战う魔法使い	15	4200	BOOST 魔法在移动后仍然可以使用，但 MP 消耗 2 倍
耐えてこそ	10	1800	受到敌人攻击时，CS 槽上升量提高 30%
しのいでこそ	6	1000	回避敌人攻击时，CS 槽上升量提高 50%
武术者への道	10	800	受到的物理攻击伤害 20% 减少，魔法伤害 20% 增加
魔术者への道	10	800	受到的物理攻击伤害 20% 增加，魔法伤害 20% 减少
モテマニュアル	15	3200	异性邻接的场合，必发动会心一击
最期の力 ATK	7	1000	HP15% 以下时，ATK 上升
最期の力 DEF	7	1000	HP15% 以下时，DEF 上升
最期の力 AVD	5	750	HP15% 以下时，AVD 上升
最期の力 HIT	5	750	HP15% 以下时，HIT 上升
最期の力 MAG	7	1000	HP15% 以下时，MAG 上升
最期の力 RST	7	1000	HP15% 以下时，RST 上升
最期の力 MOVE	10	1500	HP15% 以下时，MOVE 上升

拉丝蒂的武器屋（合成武器、稀有装备一览）



每打过一关后都能获得一些合成材料，后期的宝箱中还能得到稀有材料哦，收集齐了就可以让我打造成非常好用的锅子……不不，是武器，是非常好用的武器！

剑

名称	价格	素材1	素材2	素材3	素材4	HP	MP	ATK	MAG	HIT	DEF	RST	AVD	Move	附加技能	备注
铸铁の剑 +1	200	铸铁の剑	铸铁の块 ×2	–	–	0	0	13	0	2	0	0	1	0	–	–
铸铁の剑 +2	200	铸铁の剑 +1	铸铁の块 ×4	尖晶石 ×1	–	0	0	18	0	2	0	0	2	0	–	–
ダマスカスの剑 +1	566	ダマスカスの剑	ダマスカス钢の块 ×2	尖晶石 ×3	–	0	0	23	0	4	0	0	4	0	–	–
ダマスカスの剑 +2	566	ダマスカスの剑 +1	ダマスカス钢の块 ×3	试金石（初级）×1	–	0	0	27	0	4	0	0	5	0	悪あがき	–
グラディウス +1	666	グラディウス	尖晶石 ×4	银星石 ×1	–	0	0	28	0	0	2	0	0	0	–	–
グラディウス +2	666	グラディウス +1	ダマスカス钢の块 ×2	试金石（初级）×1	キュアヌス ×1	0	0	34	0	0	5	0	0	0	战场の教え	–
妖精の剑 +1	1100	妖精の剑	妖精の泪 ×2	キュアヌス ×2	–	0	0	35	0	5	0	4	5	0	–	–
妖精の剑 +2	1100	妖精の剑 +1	妖精の泪 ×4	银星石 ×2	试金石（中级）×1	0	0	40	0	7	0	5	7	0	眠りの秘术	–
黄金の剑 +1	1783	黄金の剑	バルクス ×2	萤石 ×2	–	0	0	45	0	0	3	0	0	0	–	–
黄金の剑 +2	1783	黄金の剑 +1	バルクス ×5	白金の块 ×3	试金石（中级）×1	0	0	56	0	0	7	0	0	0	老练な教え	–
クラゼヴォ・モル	2000	グラディウス +2	カドメア ×2	妖精の泪 ×3	–	0	0	43	0	0	0	0	0	0	–	–
クラゼヴォ・モル +1	2000	クラゼヴォ・モル	カドメア ×3	パピルス文书 B×2	–	12	0	55	0	0	0	0	0	0	–	–
クラゼヴォ・モル +2	2000	クラゼヴォ・モル +1	カドメア ×5	咒いの骨 ×2	试金石（中级）×3	30	0	64	0	0	0	0	0	0	神杀し	–
ベガルタ	5000	グラセヴォ・モル +2	ミニウム ×1	グリフォンの羽 ×3	–	0	0	81	0	0	0	0	0	0	–	–
ベガルタ +1	5000	ベガルタ	ミニウム ×2	孔雀石 ×2	–	0	0	100	7	4	0	0	5	0	–	–
ベガルタ +2	5000	ベガルタ +1	ミニウム ×4	オーガの牙 ×2	试金石（上级）×2	0	0	122	7	8	0	0	12	0	悪あがき	–
カレトヴルッフ +1	9333	カレトヴルッフ	スタグヌム ×2	亡灵の魂 ×4	–	90	25	193	7	5	0	13	14	0	死神の慈悲・改	–
カレトヴルッフ +2	9333	カレトヴルッフ +1	スタグヌム ×4	月光のクリスタル ×2	试金石（特级）×1	100	31	231	11	9	0	18	23	0	死神の慈悲・改	–
破斩剑	14000	カレトヴルッフ +2	鸡冠石 ×2	ヒュアキントス ×2	–	110	0	279	0	10	0	0	0	0	–	–
破斩剑 +1	14000	破斩剑	鸡冠石 ×3	阳光のクリスタル ×1	龙涎香 ×2	121	0	312	0	19	0	0	0	0	–	–
破斩剑 +2	14000	破斩剑 +1	ラルバシス ×3	阳光のクリスタル ×2	试金石（规格外）×2	138	0	359	0	28	0	0	0	0	反击封じ	–
妖剑カラミタス	2400	グラディウス +2	破灭の卵 ×1	–	–	0	12	30	10	0	15	40	0	0	–	莉蒂娅专用
妖剑カラミタス +1	3000	妖剑カラミタス	破灭の卵 ×1	–	–	8	14	52	12	0	16	40	0	0	エレメントプラス	莉蒂娅专用
妖剑カラミタス +2	5000	妖剑カラミタス +1	破灭の卵 ×1	–	–	17	24	78	14	0	16	42	0	0	悪あがき	莉蒂娅专用
妖剑カラミタス +3	7000	妖剑カラミタス +2	破灭の卵 ×1	–	–	34	39	118	30	0	23	46	0	0	暗杀术	莉蒂娅专用
妖剑カラミタス +4	12000	妖剑カラミタス +3	破灭の卵 ×1	–	–	62	57	218	63	0	27	68	22	0	守りの教え	莉蒂娅专用
妖剑カラミタス +5	14000	妖剑カラミタス +4	破灭の卵 ×1	–	–	118	91	377	179	0	39	92	68	1	麻痹の秘术	莉蒂娅专用
圣剑ミネルヴァ	10800	ベガルタ +2	ふくろう模样の皿 ×1	–	–	48	20	183	44	0	0	21	18	0	灾いを退ける力	奥库塔维娅专用
圣剑ミネルヴァ +1	10800	圣剑ミネルヴァ	ふくろう模样の皿 ×1	–	–	61	41	207	68	9	0	38	29	0	见极め	奥库塔维娅专用
圣剑ミネルヴァ +2	10800	圣剑ミネルヴァ +1	ふくろう模样の皿 ×1	–	–	73	67	240	81	17	0	47	41	0	死神の慈爱・改	奥库塔维娅专用
圣剑ミネルヴァ +3	10800	圣剑ミネルヴァ +2	ふくろう模样の皿 ×1	–	–	99	85	295	98	21	0	63	59	1	怯まぬ心	奥库塔维娅专用
圣剑ミネルヴァ +4	10800	圣剑ミネルヴァ +3	ふくろう模样の皿 ×1	–	–	140	118	401	148	32	0	81	100	2	反击封じ	奥库塔维娅专用
大剑ティラヌス	4333	グラディウス +2	力への意志 ×1	–	–	24	0	44	0	0	18	10	10	0	–	盖伊乌斯专用
大剑ティラヌス +1	4000	大剑ティラヌス	力への意志 ×1	–	–	48	0	79	0	15	23	18	13	0	–	盖伊乌斯专用
大剑ティラヌス +2	4000	大剑ティラヌス +1	力への意志 ×1	–	–	57	0	105	0	18	29	24	14	0	威压する魂	盖伊乌斯专用
豪剑インペラトル	10800	大剑ティラヌス +2	大帝への道 ×1	–	–	71	0	143	0	0	34	26	17	0	マンイーター	盖伊乌斯专用
豪剑インペラトル +1	10800	豪剑インペラトル	大帝への道 ×1	–	–	82	0	201	0	0	41	33	18	0	マンイーター・改	盖伊乌斯专用
豪剑インペラトル +2	10800	豪剑インペラトル +1	大帝への道 ×1	–	–	98	12	245	0	0	52	37	20	0	神杀し・改	盖伊乌斯专用
豪剑インペラトル +3	10800	豪剑インペラトル +2	大帝への道 ×1	–	–	102	20	321	0	0	61	41	24	0	精灵の怒り・改	盖伊乌斯专用
豪剑インペラトル +4	10800	豪剑インペラトル +3	大帝への道 ×1	–	–	167	35	367	0	0	81	63	38	0	极意の书	盖伊乌斯专用
エドラム +2	8000	エドラム +1	真红の泪 ×1	–	–	65	47	142	59	10	0	0	6	0	–	阿隆专用
エドラム +3	15000	エドラム +2	真红の泪 ×1	–	–	81	62	211	84	18	0	0	12	0	–	阿隆专用
エドラム +4	20000	エドラム +3	真红の泪 ×1	–	–	108	84	363	109	28	43	84	31	1	–	阿隆专用
ギガエドラム	100000	エドラム +4	モルダバイト ×1	–	–	325	225	578	278	100	89	312	88	5	怯まぬ心	阿隆专用
ダーンウィン +2	8000	ダーンウィン +1	ファールの石 ×1	–	–	39	0	172	0	15	0	0	9	0	神杀し・改	阿尔萨尔专用
ダーンウィン +3	15000	ダーンウィン +2	ファールの石 ×1	–	–	57	0	269	0	23	0	0	16	0	神杀し・改	阿尔萨尔专用
ダーンウィン +4	20000	ダーンウィン +3	ファールの石 ×1	–	–	82	0	372	0	41	0	0	24	1	神杀し・改	阿尔萨尔专用
ギガダーンウィン	100000	ダーンウィン +4	モルダバイト ×1	–	–	280	160	766	197	100	77	257	74	2	奇迹の力	阿尔萨尔专用
混沌の宝剑	50000	琥珀金の剑	宵の明星 ×1	夕暗のクリスタル ×9	ラルバシス ×9	0	0	0	0	0	0	0	0	0	–	–

信息集结 特征集结 动作集结 攻略集结

枪

名称	价格	素材 1	素材 2	素材 3	素材 4	HP	MP	ATK	MAG	HIT	DEF	RST	AVD	Move	附加技能	备注
铸铁の枪 +1	150	铸铁の枪	铸铁の块 ×2	–	–	0	0	16	0	0	0	0	0	0	–	–
铸铁の枪 +2	150	铸铁の枪 +1	铸铁の块 ×3	尖晶石 ×1	蟹の爪 ×1	0	0	21	0	0	0	0	0	0	最期の力 HIT	–
钢铁の枪 +1	400	钢铁の枪	刃金の块 ×2	尖晶石 ×3	–	0	0	22	0	0	1	0	0	0	–	–
钢铁の枪 +2	400	钢铁の枪 +1	刃金の块 ×4	キュアヌス ×1	试金石（初级）×1	0	0	28	0	0	3	0	0	0	见切り	–
白金の枪 +1	833	白金の枪	白金の块 ×2	キュアヌス ×2	–	0	0	34	0	0	0	3	0	0	–	–
白金の枪 +2	833	白金の枪 +1	白金の块 ×4	萤石 ×1	银星石 ×1	0	0	41	0	0	0	5	0	0	–	–
妖精の枪 +1	1266	妖精の枪	妖精の泪 ×2	银星石 ×3	–	0	0	44	4	0	0	0	2	0	–	–
妖精の枪 +2	1266	妖精の枪 +1	妖精の泪 ×3	バルクス ×2	试金石（初级）×1	0	0	56	9	0	0	0	5	0	狩りの知识	–
黄金の枪 +1	2000	黄金の枪	バルクス ×2	萤石 ×2	–	0	0	58	0	0	0	0	0	0	–	–
黄金の枪 +2	2000	黄金の枪 +1	バルクス ×4	黑曜石 ×1	试金石（中级）×1	0	0	67	0	0	0	0	0	0	蜂の一刺し	–
三叉枪 +1	2000	三叉枪	カドメア ×3	黑曜石 ×3	パピルス文书 A×3	0	0	69	0	3	0	0	0	0	–	–
三叉枪 +2	2000	三叉枪 +1	カドメア ×5	咒いの骨 ×2	孔雀石 ×1	0	0	82	0	6	0	3	0	0	–	–
三叉枪 +3	2000	三叉枪 +2	ミニウム ×2	孔雀石 ×2	星辰のクリスタル ×1	0	0	99	0	11	0	7	0	0	战场の教え	–
ガエ・ボルグ	12000	三叉枪 +3	スタグヌム ×3	鸡冠石 ×1	–	75	60	278	55	15	0	0	5	0	战场の教え	–
ガエ・ボルグ +1	12000	ガエ・ボルグ	鸡冠石 ×2	人面树の枯手 ×4	试金石(上级) ×2	86	72	290	62	21	0	0	11	0	ゲールの食欲・改	–
ガエ・ボルグ +2	12000	ガエ・ボルグ +1	鸡冠石 ×4	ヒュアキントス ×2	试金石(特级) ×3	100	84	304	74	28	0	0	18	0	ゲールの食欲・改	–
海神の枪	14000	ガエ・ボルグ +2	海神の秘宝 ×1	–	–	100	90	311	89	0	0	0	29	0	耐えてこそ	丝伊露专用
海神の枪 +1	14000	海神の枪	海神の秘宝 ×1	–	–	110	105	323	125	0	0	19	51	0	海よりの守り・改	丝伊露专用
海神の枪 +2	14000	海神の枪 +1	海神の秘宝 ×1	–	–	120	130	394	162	0	0	38	68	1	エレメントプラス	丝伊露专用
妖魔の枪	15000	ガエ・ボルグ +2	鸡冠石 ×1	月光のクリスタル ×5	パピルス文书 D×3	115	128	329	48	0	0	0	0	0	咒术のコツ	–
妖魔の枪 +1	15000	妖魔の枪	ラルバシス ×1	ヒュアキントス ×3	龙涎香 ×2	129	143	351	63	15	0	33	0	0	咒术のコツ	–
妖魔の枪 +2	15000	妖魔の枪 +1	ラルバシス ×3	创世のクリスタル ×2	夕暗のクリスタル ×2	141	152	372	92	38	0	62	0	1	眠りの秘术	–
ピルム・レガトス +1	3333	ピルム・レガトス	カドメア ×5	咒いの骨 ×3	亡灵の魂 ×1	0	0	87	0	0	0	0	0	0	魔力增强	–
ピルム・レガトス +2	3333	ピルム・レガトス +1	ミニウム ×3	孔雀石 ×3	パピルス文书 C×2	0	0	103	0	0	0	0	0	0	魔力增强	–
ピルム・レガトス +3	3333	ピルム・レガトス +2	ミニウム ×5	パピルス文书 C×4	试金石（上级）×2	28	0	128	0	0	0	0	0	0	魔力超增强	–
第十军团の枪	11333	ピルム・レガトス +3	黄金鹰の旗印 ×1	–	–	59	0	224	0	0	19	13	0	0	战场の教え	狄基姆斯专用
第十军团の枪 +1	11333	第十军团の枪	黄金鹰の旗印 ×1	–	–	72	0	271	0	0	25	21	0	0	蜂の一刺し	狄基姆斯专用
第十军团の枪 +2	11333	第十军团の枪 +1	黄金鹰の旗印 ×1	–	–	101	0	302	0	0	38	34	0	0	背水の阵	狄基姆斯专用
第十军团の枪 +3	11333	第十军团の枪 +2	黄金鹰の旗印 ×1	–	–	142	0	379	0	0	47	42	0	0	蓄积の喜び	狄基姆斯专用

金槌（拉丝蒂专用）

名称	价格	素材 1	素材 2	素材 3	素材 4	HP	MP	ATK	MAG	HIT	DEF	RST	AVD	Move	附加技能
ブラスハンマー+1	133	ブラスハンマー	黄铜の块 ×2	–	–	0	0	13	0	0	0	0	0	0	–
ブラスハンマー+2	133	ブラスハンマー+1	黄铜の块 ×3	尖晶石 ×2	蟹の爪 ×1	0	0	17	0	0	0	0	0	0	–
妖精のハンマー+1	1600	妖精のハンマー	妖精の泪 ×2	银星石 ×2	试金石（初级）×1	0	0	47	0	−1	7	0	0	0	–
妖精のハンマー+2	1600	妖精のハンマー+1	妖精の泪 ×3	バルクス ×2	キュアヌス ×1	0	0	55	0	0	10	0	0	0	魔力增强
巨人のハンマー+1	2066	巨人のハンマー	カドメア ×2	エレメントの残滓 ×2	–	0	0	62	0	−5	7	0	0	0	–
巨人のハンマー+2	2066	巨人のハンマー+1	カドメア ×3	黑曜石 ×2	试金石（中级）×1	0	0	75	0	−3	11	0	0	0	ゲールの食欲
筑城のハンマー+1	3166	筑城のハンマー	神の粘土 ×2	人面树の枯手 ×1	–	0	0	91	0	−4	13	0	0	0	悪あがき
筑城のハンマー+2	3166	筑城のハンマー+1	神の粘土 ×3	グリフォンの羽 ×2	黑曜石 ×2	0	0	102	0	−1	16	0	0	0	悪あがき
ウォーピック +1	2666	ウォーピック	カドメア ×5	咒いの骨 ×3	亡灵の魂 ×2	0	0	84	0	−1	0	0	0	0	–
ウォーピック +2	2666	ウォーピック +1	ミニウム ×1	孔雀石 ×1	试金石(上级) ×1	0	0	92	0	0	0	0	0	0	マンイーター・改
1 吨ハンマー	9333	ウォーピック +2	スタグヌム ×1	星辰のクリスタル ×1	孔雀石 ×1	100	0	276	−15	−9	12	0	0	−1	名乗りの作法
1 吨ハンマー+1	9333	1 吨ハンマー	スタグヌム ×3	月光のクリスタル ×1	パピルス文书 B×5	110	0	291	−10	−6	15	0	0	−1	名乗りの作法
1 吨ハンマー+2	9333	1 吨ハンマー+1	スタグヌム ×5	パピルス文书 B×9	–	120	0	315	−5	−3	19	0	0	0	强夺の心得
1 吨ハンマー+3	9333	1 吨ハンマー+2	鸡冠石 ×2	夕暗のクリスタル ×1	ヒュアキントス ×3	130	0	341	0	0	24	0	0	0	强夺の心得
アリサノスの槌	14000	1 吨ハンマー+3	大地の柱 ×1	–	–	159	0	367	79	0	28	0	0	0	神杀し・改
アリサノスの槌 +1	14000	アリサノスの槌	大地の柱 ×1	–	–	162	28	412	125	0	35	19	0	0	忘却の秘术
アリサノスの槌 +2	14000	アリサノスの槌 +1	大地の柱 ×1	–	–	185	41	459	168	0	44	36	0	1	坚实な一击





弓

名称	价格	素材 1	素材 2	素材 3	素材 4	HP	MP	ATK	MAG	HIT	DEF	RST	AVD	Move	附加技能	附加技能 2	备注
狩人の弓 +1	133	狩人の弓	蟹の爪 ×2	–	–	0	0	12	0	0	0	0	0	0	攻击范围 +1	–	–
狩人の弓 +2	133	狩人の弓 +1	蟹の爪 ×3	尖晶石 ×2	–	0	0	16	0	0	0	0	0	0	狩りの知识	攻击范围 +1	–
长弓 +1	400	长弓	黄铜の块 ×3	刃金の块 ×2	–	0	0	18	0	0	0	0	0	0	攻击范围 +1	–	–
长弓 +2	400	长弓 +1	刃金の块 ×3	ダマスカス钢の块 ×2	试金石（初级）×1	0	0	23	0	0	0	0	0	0	战场の教え	攻击范围 +1	–
漆黑の弓 +1	1066	漆黑の弓	バルクス ×1	妖精の泪 ×1	银星石 ×2	0	0	37	0	12	0	0	0	0	狩りの知识	–	–
漆黑の弓 +2	1066	漆黑の弓 +1	バルクス ×3	萤石 ×2	エレメントの残滓 ×2	0	0	46	0	14	0	0	0	0	狩りの知识	–	–
漆黑の弓 +3	1066	漆黑の弓 +2	ミニウム ×2	咒いの骨 ×1	试金石（中级）×2	0	0	62	0	17	0	0	0	0	狩りの知识・改	攻击范围 +1	–
漆黑の弓 +4	1066	漆黑の弓 +3	スタグヌム ×1	グリフォンの羽 ×3	试金石（上级）×1	0	0	90	0	20	0	0	0	0	狩りの知识・改	攻击范围 +1	–
ケルヌンノスの弓	7000	漆黑の弓 +4	鸡冠石 ×2	人面树の枯手 ×3	–	60	0	148	0	38	0	0	22	0	攻击范围 +2	–	–
ケルヌンノスの弓 +1	7000	ケルヌンノスの弓	龙涎香 ×2	阳光のクリスタル ×2	–	72	0	181	0	42	0	0	28	0	攻击范围 +2	–	–
ケルヌンノスの弓 +2	7000	ケルヌンノスの弓 +1	创世のクリスタル ×1	试金石（特级）×2	试金石（规格外）×2	90	0	228	0	46	0	0	34	0	毒の秘术	攻击范围 +2	–
牡鹿王の弓	15000	ケルヌンノスの弓 +2	风神の吐息 ×1	–	–	38	19	272	0	79	0	0	44	1	暗杀术	攻击范围 +2	毛尔嘉专用
牡鹿王の弓 +1	15000	牡鹿王の弓	风神の吐息 ×1	–	–	51	21	297	0	101	0	0	51	1	魔力增强	攻击范围 +2	毛尔嘉专用
牡鹿王の弓 +2	15000	牡鹿王の弓 +1	风神の吐息 ×1	–	–	68	30	331	0	120	0	0	60	1	魔力超增强	攻击范围 +3	毛尔嘉专用
牡鹿王の弓 +3	15000	牡鹿王の弓 +2	风神の吐息 ×1	–	–	98	48	400	0	175	0	0	72	2	混乱の秘术	攻击范围 +3	毛尔嘉专用
白银の弓 +1	1666	白银の弓	人面树の枯手 ×2	神の粘土 ×2	パピルス文书 A×2	9	0	58	0	0	0	0	5	0	攻击范围 +1	–	–
白银の弓 +2	1666	白银の弓 +1	亡灵の魂 ×2	オーガの牙 ×2	试金石（中级）×3	17	0	71	0	0	0	0	9	0	神杀し・改	攻击范围 +1	–
苍穹の弓	6000	白银の弓 +2	スタグヌム ×3	龙涎香 ×2	–	0	0	93	0	16	0	0	9	0	风の护り	攻击范围 +2	–
苍穹の弓 +1	6000	苍穹の弓	キュアヌス ×7	星辰のクリスタル ×2	グリフォンの羽 ×3	0	12	124	0	21	0	0	15	0	风の护り	攻击范围 +2	–
苍穹の弓 +2	6000	苍穹の弓 +1	スタグヌム ×2	パピルス文书 C×2	试金石（上级）×2	0	39	159	0	39	0	0	21	0	忘却の秘术	攻击范围 +2	–
ミューズの弓	12000	苍穹の弓 +2	虹の欠片 ×1	–	–	39	32	218	0	51	0	0	35	0	诗人の喜び	攻击范围 +1	塔列艾辛专用
ミューズの弓 +1	12000	ミューズの弓	虹の欠片 ×1	–	–	52	49	249	0	58	0	0	41	0	诗人の喜び	攻击范围 +1	塔列艾辛专用
ミューズの弓 +2	12000	ミューズの弓 +1	虹の欠片 ×1	–	–	71	68	345	0	67	0	0	48	1	诗人の喜び	攻击范围 +2	塔列艾辛专用

杖

名称	价格	素材 1	素材 2	素材 3	素材 4	HP	MP	ATK	MAG	HIT	DEF	RST	AVD	Move	附加技能	备注
宿り木の杖 +1	133	宿り木の杖	蟹の爪 ×2	–	–	3	17	0	13	0	0	10	0	0	–	–
宿り木の杖 +2	133	宿り木の杖 +1	尖晶石 ×3	试金石（初级）×2	–	6	19	0	17	0	0	12	0	0	战场の教え	–
妖精の杖 +1	500	妖精の杖	妖精の泪 ×2	キュアヌス ×2	银星石 ×1	0	24	0	26	0	0	24	0	0	最期の力 RST	–
妖精の杖 +2	500	妖精の杖 +1	妖精の泪 ×2	萤石 ×2	パピルス文书 A×2	0	28	0	31	0	0	29	0	0	最期の力 RST	–
龙牙の杖 +1	1400	龙牙の杖	パピルス文书 A×3	エレメントの残滓 ×3	–	2	31	0	44	0	0	33	0	0	最期の力 MAG	–
龙牙の杖 +2	1400	龙牙の杖 +1	パピルス文书 B×2	咒いの骨 ×2	神の粘土 ×1	4	42	0	56	0	0	35	0	0	最期の力 MAG	–
龙牙の杖 +3	1400	龙牙の杖 +2	パピルス文书 B×3	孔雀石 ×2	试金石（中级）×2	8	53	0	72	0	5	37	0	0	最期の力 MAG	–
龙牙の杖 +4	1400	龙牙の杖 +3	パピルス文书 C×2	人面树の枯手 ×3	–	16	69	0	91	0	10	40	0	0	最期の力 MAG	–
龙牙の杖 +5	1400	龙牙の杖 +4	パピルス文书 D×2	亡灵の魂 ×4	星辰のクリスタル ×2	32	82	0	109	0	15	45	0	0	最期の力 MAG	–
ウロボロスの杖	15000	龙牙の杖 +5	真理の炎 ×1	–	–	71	128	0	179	0	18	79	0	0	魔力增强	奥嘉姆专用
ウロボロスの杖 +1	15000	ウロボロスの杖	真理の炎 ×1	–	–	139	141	0	201	0	22	108	0	0	反抗の意思・改	奥嘉姆专用
ウロボロスの杖 +2	15000	ウロボロスの杖 +1	真理の炎 ×1	–	–	205	164	0	258	0	29	142	0	0	魔力の节约	奥嘉姆专用
星咏みの杖 +1	2000	星咏みの杖	パピルス文书 A×2	エレメントの残滓 ×2	–	3	37	0	48	0	0	49	0	0	–	–
星咏みの杖 +2	2000	星咏みの杖 +1	パピルス文书 B×2	试金石（中级）×2	神の粘土 ×1	6	43	0	53	0	0	55	0	0	–	–
星咏みの杖 +3	2000	星咏みの杖 +2	パピルス文书 B×3	グリフォンの羽根 ×2	孔雀石 ×1	9	55	0	61	0	4	63	0	0	–	–
星咏みの杖 +4	2000	星咏みの杖 +3	パピルス文书 C×2	人面树の枯手 ×1	–	18	71	0	74	0	8	72	0	0	老练な教え	–
星咏みの杖 +5	2000	星咏みの杖 +4	パピルス文书 D×2	亡灵の魂 ×3	月光のクリスタル ×2	36	86	0	92	0	12	81	0	0	老练な教え	–
世界树の杖	15000	星咏みの杖 +5	世界树の实 ×1	–	–	83	101	0	148	0	17	168	0	0	先达の力・改	莉安侬专用
世界树の杖 +1	15000	世界树の杖	世界树の实 ×1	–	–	141	125	0	171	0	20	118	0	0	魔力の节约	莉安侬专用
世界树の杖 +2	15000	世界树の杖 +1	世界树の实 ×1	–	–	227	158	0	197	0	26	248	0	1	星辰の活用	莉安侬专用

书（艾波娜专用）

名称	价格	素材 1	素材 2	素材 3	素材 4	HP	MP	ATK	MAG	HIT	DEF	RST	AVD	Move	附加技能
コンベルトの书 +1	1000	コンベルトの书	パピルス文书 A×1	–	–	12	8	10	16	0	0	9	0	0	强肩
コンベルトの书 +2	1000	コンベルトの书 +1	パピルス文书 A×2	试金石（初级）×3	–	14	13	17	23	0	0	16	0	0	记忆术
イムラウの书	3000	コンベルトの书 +2	パピルス文书 B×3	キュアヌス ×2	–	20	23	36	29	0	0	27	0	0	–
イムラウの书 +1	3000	イムラウの书	パピルス文书 B×2	エレメントの残滓 ×3	–	23	27	45	34	0	0	34	0	0	强肩
イムラウの书 +2	3000	イムラウの书 +1	パピルス文书 B×3	萤石 ×2	グリフォンの羽 ×1	26	30	56	40	0	0	42	0	0	强韧なる意志
トホマルクの书	6000	イムラウの书 +2	パピルス文书 B×2	オーガの牙 ×2	白金の块 ×2	30	35	64	48	0	0	55	0	0	–
トホマルクの书 +1	6000	トマホルクの书	パピルス文书 C×3	亡灵の魂 ×3	ミニウム ×2	34	39	46	57	0	0	58	0	0	强肩
トホマルクの书 +2	6000	トマホルクの书 +1	パピルス文书 D×2	鸡冠石 ×2	试金石（规格外）×2	38	45	87	71	0	0	60	0	0	战场の教え
エフトラの书	9000	トマホルクの书 +2	魔法の羽根ペン ×1	–	–	43	54	102	82	0	0	62	0	0	–
エフトラの书 +1	9000	エフトラの书	魔法の羽根ペン ×1	–	–	50	59	123	109	0	0	71	0	0	强肩
エフトラの书 +2	9000	エフトラの书 +1	魔法の羽根ペン ×1	–	–	57	66	148	138	0	0	80	0	0	日阴者
トガルの书	15000	エフトラの书 +2	エリキシル ×1	–	–	101	81	203	152	0	24	101	0	0	神杀し・改
トガルの书 +1	15000	トガルの书	エリキシル ×1	–	–	120	93	254	178	0	31	120	0	1	魔力の习熟
トガルの书 +2	15000	トガルの书 +1	エリキシル ×1	–	–	165	108	332	237	0	42	168	0	1	魔力の节约

合成素材一览

正篇中某些合成素材可以在 100 层挑战迷宫中直接找我购买，不过有些稀有材料就没有办法了呢，想完成合成奖杯的话，最少要打两遍 100 层挑战，当然材料是不免费的，请带足钱哦。

名称	价格	购入地	掉落 / 宝箱	名称	价格	购入地	掉落 / 宝箱
蟹の爪	100	10F	シオマネキ系	スタグヌム	5000	—	1F ~ 40F
エレメントの残滓	100	20F	エレメント系	鸡冠石	10000	—	21F ~ 50F、61F ~ 80F
咒いの骨	100	30F	スケルトン系	ラルバシス	30000	—	41F ~ 80F
グリフォンの羽	100	40F	グリフォン	キュアヌス	100	20F	—
亡灵の魂	100	—	デュラハン（迷宫中）、ラルヴァ剑士、尸龙、11F ~ 20F	萤石	100	30F	—
オーガの牙	100	—	オーガ系	孔雀石	10000	50F	—
神の粘土	100	—	ゴーレム系	ヒュアキントス	20000	—	41F ~ 70F
人面树の枯手	100	—	ウィッカーマン	试金石（初级）	100	10F	—
龙涎香	10000	—	金龙、银龙、火龙、水龙、风龙、土龙、31F ~ 40F、61F ~ 70F	试金石（中级）	100	20F	—
パピルス文书 A	100	10F	—	试金石（上级）	100	30F	—
パピルス文书 B	100	20F	—	试金石（特级）	5000	—	21F ~ 40F、61F ~ 70F
パピルス文书 C	5000	50F	—	试金石（规格外）	10000	—	41F ~ 60F、71F ~ 80F
パピルス文书 D	10000	—	31F ~ 50F、61F ~ 80F	宵の明星	100	—	100F
黄铜の块	100	10F	—	明けの明星	100	—	100F
铸铁の块	100	10F	—	破灭の卵	100	—	61F ~ 70F
刃金の块	100	20F	—	ふくろう模样の皿	100	—	71F ~ 80F
ダマスカス钢の块	100	30F	—	力への意思	100	—	11F ~ 20F
妖精の泪	100	40F	—	大帝への道	100	—	81F ~ 90F
白金の块	100	50F	—	真红の泪	100	—	71F ~ 80F
尖晶石	100	10F	—	ファールの石	100	—	81F ~ 90F
银星石	100	30F	—	海神の秘宝	100	—	84F
黑曜石	100	40F	—	黄金鹰の旗印	100	—	71F ~ 80F
月光のクリスタル	10000	—	41F ~ 80F	大地の柱	100	—	83F
阳光のクリスタル	10000	—	31F ~ 50F	风神の吐息	100	—	81F ~ 90F
星辰のクリスタル	5000	50F	—	虹の欠片	100	—	66F
创世のクリスタル	30000	—	61F ~ 70F、81F ~ 90F	真理の炎	100	—	64F
夕暗のクリスタル	30000	—	71F ~ 80F、91F ~ 100F	世界树の实	100	—	62F
バルクス	100	10F	—	魔法の羽根ペン	100	—	39F
カドメア	100	20F	—	エリキシル	100	—	54F
ミニウム	100	40F	—	モルダバイト	3500000	—	合成 / 继承前作完美记录

稀有装备一览

稀有装备只有等到了阿瓦隆 100 层迷宫挑战时才能出大地图刷，有些都是前作中已经出现过的装备，刷装备的原则是等级越高，出现几率越大。

地点	名称	价格	HP	MP	ATK	MAG	HIT	DEF	RST	AVD	Move	附加技能	备注
雪原の营巢地	剑圣の腕轮	—	18	0	27	0	10	0	0	4	0	白羽取り	—
雪原の营巢地	スパタ・レガトス	—	0	0	73	0	5	0	0	15	0	蜂の一刺し	—
ゲール村	双龙の锅つかみ	—	0	22	0	17	0	10	28	0	1	星辰の活用	—
ゲール村	手编みマフラー	—	30	30	10	10	10	10	10	10	0	病は气から	—
荒地	ヴァハの铠	—	140	0	17	15	−5	30	19	−5	0	威压する魂	—
荒地	隐者のトルク	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	升级时 RST 少许增加
太古の圣堂	太古の圣堂	咒いの笼手	—	30	0	30	0	−50	0	0	0	0	暗の加护・改
太古の圣堂	太古の圣堂	暗の冠	—	13	13	13	13	13	13	13	13	0	暗の加护
太古の圣堂	カタコンベ	死者の指轮	—	0	27	0	24	0	0	38	21	0	死を憎む心・改
太古の圣堂	カタコンベ	—	0	0	0	0	0	0	0	0	0	—	—
ポルトス・マグナス	锻冶屋のトルク	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	升级时 HIT 少许增加
草原（エリン岛）	スプリガンベスト	—	0	0	−100	−100	−50	−100	−100	−50	−1	金刚石の护り	—
草原（アルビオン中央）	1 吨ハンマー	—	100	0	276	−15	−9	12	0	0	−1	名乗りの作法	—
草原（アルビオン南）	ケルヌンノスの弓	—	60	0	148	0	38	0	0	22	0	—	攻击范围 +2
雪原	天魔の腕轮	—	0	10	0	19	0	0	5	0	0	圣なる加护	—
雪原	ゴヴニュのシャツ	—	50	0	0	0	0	45	0	0	0	猛兽使い・改	—
コーラス山	锺乳洞 1	流星の腕轮	—	22	0	15	0	0	5	0	12	0	星の加护
コーラス山	锺乳洞 2	エススの铠	—	150	0	21	20	0	44	16	0	0	怯まぬ心
コーラス山	锺乳洞 3	ロンゴミニアド	—	50	40	192	0	0	0	45	0	0	—
コーラス山	锺乳洞 3	军用サンダル	—	0	0	0	0	0	6	4	7	0	—
龙族の遗迹	常春の杖	—	47	84	0	89	0	0	84	0	0	体力增强	—
龙族の遗迹	カレトヴルッフ	—	80	15	168	5	2	0	10	8	0	死神の慈爱・改	—
海神神殿	ベガルタ	—	0	0	81	0	0	0	0	0	0	—	—
海神神殿	斗气の兜	—	25	25	5	12	0	30	2	0	0	蓄积の恩惠	—
森	奴隶のトルク	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	升级时 DEF 少许增加
きのこの森	エススの弓	—	115	40	268	0	75	0	0	40	0	—	攻击范围 +3
きのこの森	プリムラの花冠	—	0	70	0	15	0	5	5	0	0	坚固なる守り	—
浜边	语り部のトルク	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	升级时 MAG 少许增加
アロウン棱	第 1 层	アスカロン	—	0	0	58	12	0	0	8	0	0	精灵の怒り
アロウン棱	第 1·层	修行者の指轮	—	0	18	0	36	0	12	22	10	0	战场の教え
アロウン棱	第 2 层	ガエ・ボー	—	0	0	99	20	0	0	12	0	0	—
アロウン棱	第 3 层	ミルディンの杖	—	225	120	0	120	0	36	95	0	0	日阴者
前线基地 1	モラルタ	—	0	0	103	0	0	0	0	0	0	—	—
前线基地 2	ガエ・ジャルグ	—	30	20	148	0	0	0	0	0	0	—	—
前线基地 2	蛮族のトルク	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	升级时 ATK 少许增加
交易都市ロンディニウム	铁下驮	—	35	0	0	0	−5	24	0	−22	−1	—	—
交易都市ロンディニウム	スレッジハンマー	—	75	0	167	0	−3	0	0	0	0	—	—

各种游戏的研究相关

我很不幸



丝伊露这次的Leader Skill被削弱不少啊，难道是前作中表现太过抢眼了么？前作中用你快速练级的方法行不通了呢。

或许吧，看来我没有派上什么用呢……我果然是不幸的……

没没……其实我玩游戏的时候你一直是绝对的主力……

在本作中练级真没有什么捷径可走，尤其是HARD难度下，由于第28关是个难点，所以惟一能够提升等级的办法就是不断给自己加状态或者扔道具，配合“老练な教え”和“战场の教え”这两个技能，想从50级练到99级，大概会花上2小时左右。

赚钱之道



根据我的计算，这次过关后金钱的计算方式为“{（打倒的敌人综合等级数 *1 × 敌人的最高等级数）+500} × 技能补正值 *2”

注 *1：这里包括了地图中的宝箱等级哦

注 *2：技能补正就是指拉丝蒂你啦，你的Leader Skill等级1时可以提升1.4倍，等级2时可以提升1.8倍，等级3时可以提升2.2倍啊，所以想快速赚钱的话肯定要你上场了。

我……我是妖精族的战士，所以会加油的。

重要道具モルダバイト

名称	价格	素材1	素材2	素材3	素材4	HP	MP	ATK	MAG	HIT	DEF	RST	AVD	Move	附加技能
モルダバイト	1166666	混沌の宝剑 ×1	明けの明星 ×1	创世のクリスタル ×9	パピルス文书D×9	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

这个东西就是本作中最重要的合成物品，可以强化出两把究极武器，分别是ギガエドラム和ギガダ－ンウィン，在本作中想得到这个极品道具，需要花上不少时间，而且过程极其繁琐。如果嫌麻烦的话，笔者在光盘中已经提供了一个前作的完美记录，继承一下就可以直接获得这个物品，相信一定能省去玩家们不少时间吧（我果然是非常英明的啊，哈哈哈）。这两把究极武器的能力非常强，但起码要在100层挑战迷宫里打倒第80层才能合成出来。





▶前作中的两把究极武器。

白金之道

本作的奖杯难度处于中等水平，主要是有些费时，方法得当的话，取得白金奖杯大概要花80小时。比较节省时间的通关顺序是先选EASY难度通关一次，这一遍用来熟悉流程和系统，通过过程中能获得多少奖杯并不强求。之后接前作存档挑战100层地下迷宫。（注：如没有前作存档，可读取本次DVD光盘中附赠的《泪洒三重冠》全要素存档，可事半功倍！）因为合成奖杯的需要，迷宫不止打一次，建议玩家通两遍迷宫，可搜刮大量极品装备，便于在另外两个难度中取得几个相对麻烦的奖杯。流程二周目打NORMAL难度，同时挑战最速和低等级通关这两个奖杯，按下文中的提示应该不难达成。三周目打HARD难度，把全关卡附加条件的奖杯一并拿了，以手中的强力装备，HARD难度非常轻松，只是附加条件千万要看清楚，不小心遗漏的话就得四周目才能拿白金了。理论上说，只要EASY时拿到全附加条件，那么二周目打HARD玩成最速和低等级就能少打一周目，但在没有强力装备的情况下会比较困难，光不停地S/L都就要花去不少时间，所以不如在三周目时再搞定，速度快的话，8小时以内就能完成三周目的HARD难度。

白金 
プラチナトロフィー
取得条件：取得除此之外的所有奖杯

铜杯 
ステージ01クリア
取得条件：通过剧情关卡第一关

铜杯 
ステージ02クリア
取得条件：通过剧情关卡第二关

铜杯 
ステージ03クリア
取得条件：通过剧情关卡第三关

铜杯 
ステージ04クリア
取得条件：通过剧情关卡第四关

铜杯 
ステージ05クリア
取得条件：通过剧情关卡第五关

铜杯 
ステージ06クリア
取得条件：通过剧情关卡第六关

铜杯 
ステージ07クリア
取得条件：通过剧情关卡第七关

铜杯
ステージ08クリア
取得条件：通过剧情关卡第八关

铜杯
ステージ09クリア
取得条件：通过剧情关卡第九关

铜杯
ステージ10クリア
取得条件：通过剧情关卡第十关

铜杯 
ステージ11クリア
取得条件：通过剧情关卡第十一关

铜杯 
ステージ12クリア
取得条件：通过剧情关卡第十二关

铜杯 
ステージ13クリア
取得条件：通过剧情关卡第十三关

铜杯 
ステージ14クリア
取得条件：通过剧情关卡第十四关



铜杯

ステ-ジ15クリア
取得条件：通过剧情关卡第十五关

铜杯

ステ-ジ16クリア
取得条件：通过剧情关卡第十六关

铜杯

ステ-ジ17クリア
取得条件：通过剧情关卡第十七关

铜杯

ステ-ジ18クリア
取得条件：通过剧情关卡第十八关

铜杯

ステ-ジ19クリア
取得条件：通过剧情关卡第十九关

铜杯

ステ-ジ20クリア
取得条件：通过剧情关卡第二十关

铜杯

ステ-ジ21クリア
取得条件：通过剧情关卡第二十一关

铜杯

ステ-ジ22クリア
取得条件：通过剧情关卡第二十二关

铜杯

ステ-ジ23クリア
取得条件：通过剧情关卡第二十三关

铜杯

ステ-ジ24クリア
取得条件：通过剧情关卡第二十四关

铜杯

ステ-ジ25クリア
取得条件：通过剧情关卡第二十五关

铜杯

ステ-ジ26クリア
取得条件：通过剧情关卡第二十六关

铜杯

ステ-ジ27クリア
取得条件：通过剧情关卡第二十七关

铜杯

ステ-ジ28クリア
取得条件：通过剧情关卡第二十八关

铜杯

ステ-ジ29クリア
取得条件：通过剧情关卡第二十九关

铜杯

ステ-ジ30クリア
取得条件：通过剧情关卡第三十关

铜杯

EASYクリア
取得条件：EASY 以上难度通关

银杯

NORMALクリア
取得条件：NORMAL 以上难度通关

金杯

HARDクリア
取得条件：HARD 难度通关

奖杯说明：一周目取 HARD 难度通关可将上面 33 个奖杯全取，但一周目打 HARD 有些吃力不讨好，建议还是从 EASY 打起。

金杯

地下迷宫クリア
取得条件：突破通过后出现的 100 层地下迷宫

奖杯说明：剧情模式通关过后才可以进行地下迷宫的挑战，具体请考看攻略中的相关内容。可让全角色一一装备"光の神のトルク"打自由关卡，快速升至 99 级，而且每次升级时的成长率也会增加，以达到基本能力的最大值，之后再打迷宫，前几十层可以非常从容地通过。另外请务必在地图左上角草原的宝箱内刷出稀有装备スプリガンベスト，虽然穿上它后所有能力大幅下降，但一切物理攻击无效的强大属性用来对付 99 和 100 层的两个 BOSS 非常有用，在打剧情关卡时也会利用到。

金杯

ト-タルリザルトSランク
取得条件：过关后综合评价达到 S 级

奖杯说明：看似麻烦，其实非常简单，因为 30 关中只要有 15 关达到 S，其他都是 A 就可以让总评达成 S 级，继承突破地下迷宫的存档后，以强力装备可轻松达成全 S 评价，综合评价自然不在话下。

铜杯

大富豪
取得条件：所持金突破 1000 万

奖杯说明：一周目通关后读取本次 DVD 光盘中赠送的前作存档的话，可轻松取得 1000 万金钱的奖杯。其实只要在打地下迷宫时，多让ラスティ当队长，增加过关时取得的金钱数量，那么大约 60 层过后也能赚到 1000 万。

银杯

最速クリア
取得条件：通关时剧情关卡总计少于 90 回合

奖杯说明：剧情关卡一共 30 关，平均每关 3 回合，听上去比较吓人，其实只要接地下迷宫的通关存档，继承强力装备（不少装备是加移动力的）就能大幅减少回合数。

银杯

低レベルクリア
取得条件：通关时我方成员最高等级在 45 级以下

奖杯说明：可与最速通关一起达成，注意控制我方成员的最高等级，经验值分配不要过于集中。具体请参看下文的"最速低等级通关指南"。

铜杯

合成初心者
取得条件：第一次进行合成

铜杯

合成マスタ-
取得条件：完成所有合成项目

奖杯说明：请参看本攻略中合成与素材的相关内容与表格，需要注意的是妖剑、圣剑、大剑需要额外合成初始形态，手里没有グラディウス的话，请反复进出武器屋，ラスティ戴眼镜的状态下，可以直接购买。只打一次地下迷宫是铁定完成不了所有合成项目的，为了其他奖杯挑战起来更方便，可通两次地下迷宫。我是第二遍打到第 91 层时才取得合成奖杯的，所以打两遍并不冤，又能取得双份的强力装备，花时间又比第一遍少很多，还是比较值的。

铜杯

レベルMAX
取得条件：我方任意角色等级达到 99

铜杯

スキルレベルMAX
取得条件：我方任意角色技能等级达到 99

奖杯说明：打完地下迷宫，大部分甚至全部角色都可以升至满级，因此不必太刻意。

银杯

ボ-ナスゲッタ-
取得条件：达成所有剧情关卡的附加条件

奖杯说明：具体参看流程攻略部分。大部分附加条件都不算困难，但第十六关要特别注意，就是オクタヴィア与リディア对决的那一关，附加条件有三条，出击人数少于最大值、全宝箱回收、リディア由オクタヴィア打倒，一周目时全宝箱回收是个大问题，通地下迷宫后，移动力有了保证，但出击人数却非常容易忽略。出现人数最大值是 5 人，玩家出击 4 人是不行的，因为还有固定出场的オクタヴィア也占了一个名额，出击时只选 3 个人才能完成这一附加条件，千万小心！

铜杯

ジェノサイダ-
取得条件：杀敌数超过 1000

铜杯

チェンジマスタ-
取得条件：换人超过 300 次

铜杯

チェ-ンマスタ-
取得条件：使用连击超过 1000 次

INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

铜杯 

ブ-ストマスタ-

取得条件：加强型魔法使用超过 500 次
奖杯说明：以上 4 个累积型的奖杯并不麻烦，连击和加强型魔法在挑战地下迷宫的过程中积极使用即可。

铜杯 

トレジャ-ハンタ-

取得条件：打开 200 个以上的宝箱
奖杯说明：普通流程和地下迷宫中见到宝箱就打开，可自然积累到 200 个。

铜杯 

アロ-ン

取得条件：アロウン一个人完成任意关卡
奖杯说明：在自由关卡练级时让主角一个人上场，清版后便能取得这一奖杯。

银杯 

ストライク

取得条件：一次攻击干掉 10 个以上的敌人
奖杯说明：本作中范围最大的攻击是 13 格，要让敌人如此集中实在不易，但有一关可以巧妙地取得这一奖杯，那就是地下迷宫第 30 层，那一层全是蜈蚣，玩家应该会有很深的印象。我们可以让オガム老爷子穿上物理攻击无效的スプリガンベスト在前面顶着，主角缩在他后面，这样就不会因为反击而把蜈蚣们都打死了，耐心等上一轮之后，用召唤兽一轰就 OK 了。

最速低等级通关指南

以下最速低等级通关的极限回合数建立在地下迷宫通关两次，取得大量究极装备的基础上。难度选择为 NORMAL 难度，因为 EASY 的经验值是其他难度的 1.5 倍，后期可能在等级控制上造成些麻烦。在打地下迷宫时，请务必刷出物理攻击无效的衣服スプリガンベスト（地图左上角的草原），还有加 1 格移动力的“双龙の锅つかみ”（ゲ－ル村），对最速挑战会非常有利。部分场合如要练级，可在自由地图装备附带“老练な教え”的武器（黄金の剑 +2，星咏みの杖 +4），以增加技能点数的获取，之后让什么都不装备的主角冲入敌人堆里自杀，这样技能点数保留，经验值则被抑制，对等级控制很有帮助。

第一关：3 回合。不拿宝箱，女主角也要参与攻击。
第二关：2 回合。移动力所限，无法一次移至尸龙处，只能两回合搞定。
第三关：1 回合。全体不幸状态，攻击命中率变为 50%，用 S/L 可令攻击和反击都必中，不是很难。
第四关：3 回合。在自由关卡把アロウン和タリエシン的技能均升至 12 级，习得加 2 格移动力的“盗贼のマ－チ”。在第四关一开始便使用这一魔法来加移动力，其他角色帮アロウン清理路上堵路的杂兵，这样才能确保アロウン第 3 回合走到两个精灵面前用魔法一击干掉两人。（之后的很多关卡中都需要使用“盗贼のマ－チ”）
第五关：3 回合。用类似上一关的战术，其他角色清理栏路的野猪和木箱，アロウン第 3 回合便可击倒モルガン。
第六关：6 回合。因为在雾中，又要绕很多路，アロウン最快第 5 回合时可以诱发モルガン和オクタヴィア现身，第 6 回合一个魔法将二人同时消灭。
第七关：1 回合。スィ－ル和エポナ离我方很近，只是注意路上有陷阱。有两个弓箭手和战车级的男主角，一回合轻松搞定。
第八关：3 回合。胜利条件有两种，三回合战术是回收所有宝箱。オクタヴィア的装备最多可把移动力加到 12，再加盗贼のマ－チ，可达 14，三回合刚好可以把地图最远端角落里的宝箱拿了。另一侧的宝箱由拥有超远射程和 11 格移动力的モルガン来拿，不过得有人帮她开一下路。行动需要计算一下。
第九关：3 回合。每人每步杀一人，三回合搞定。
第十关：2 回合。先由一个人踩上陷阱，这样就能在第二回合以モルガン射杀ガイウス，再用オクタヴィア砍倒デキムス。
第十一关：1 回合。一步一杀，注意陷阱即可。
第十二关：1 回合。先练级，让两个魔法师都练出中级风魔法，这样他们动一次就能干掉四个敌人，第十二关有 12 个敌人，魔法师干掉 8 个，其余四人动一步杀一个，便可一回合完成本关。



第十三关：2 回合。两边各分配 3 个战力，魔法师一边一个，用中级风魔法一次灭 3 个不死系敌人，2 回合全灭敌人还是比较轻松的。
第十四关：1 回合。加移动力之后，直取 4 个巨人即可，十分简单。
第十五关：2 回合。加移动力，以魔法师清较近的敌人，オクタヴィア、モルガン和アロウン冲击最远端的几个敌人，最后可能会剩一个巨人，削减其体力后让他攻击，然后用反击干掉他。
第十六关：1 回合。オクタヴィア直取リディア即可，五秒解决战斗。
第十七关：2 回合。リディア和オクタヴィア的移动力可加至 11 或 12，两步移动到冻气水晶处将其击碎即可。
第十八关：2 回合。オクタヴィア穿上无视陷阱的“安全靴”，战斗开始后加移动力，让她的移动力达到 13 格，两回合刚好可以到达终点，路上的杂兵和木箱由其他人来清除。
第十九关：1 回合。由攻击力较高的角色加移动力后直取 BOSS，同样是几秒钟就能搞定的关卡。
第二十关：2 回合。アロウン的最强武器加 5 格移动力，外加其他装备的追加移动力，移动力可达 15 格！因此不必与恶龙纠缠，两步走到终点就行了。但第一步不要走得太多，以免把终点处的龙引过来，这样会把路堵住。从这一关开始，要严格控制角色等级，能不打的敌人就不打。但在终盘时，要把三四个强攻型角色的技能练到 35 级以上，这样才能使用强力的必杀技。
第二十一关：2 回合。第一回合把水龙干掉，之后アロウン前冲，第二回合会有尸龙增援出现，不用管它们，直冲终点就行了。
第二十二关：1 回合。加移动后，让四个最高攻击力的角色冲上去把金龙围殴至死就行了。
第二十三关：1 回合。装备全部往攻击力方向发展，把攻击力最高的角色集合到一起，アロウン当队长，以增加女性角色能力，一开始使用辅助魔法同时给四人加攻击力，之后アロウン先上，女性角色依次上前，再加上攻击力率先突破 999 的アルサル，巨像兵那 8000 多体力可经不住这样折腾。
第二十四关：2 回合。アルサル的必杀技“青狼剑”（技能 35 级）是 4 格直线型的，两回合走到 BOSS 正前方使用青狼剑便可将其一击必杀。
第二十五关：2 回合。比较恶心的一关，如果有两双安全靴就能两回合搞定。三块水晶只能用魔法打，アロウン打最远的那块，リディア打中间那块，最近的一块留守一个魔法师就 OK 了。战斗一开始要用魔法加移动力、



加 MAG，水晶的体力有 600，如果一次搞不定就要多打一回合，而且可能会额外升级，尽可能多试一下。
第二十六关：4 回合。游戏中最麻烦的一关，虽说可以事先把我方成员的装备、技能全拆掉，但假アルサル手持终极武器，被他摸一下就死，而且为了下一战打起来容易些，可以使用的三个角色也不能搞得全套豪华装备。这一战只动用移动力较高的リディア，两个男人让他光膀子去吧。リディア要装备物理攻击无效的衣服，重点干掉会用魔法攻击的假オクタヴィア，其他敌人可以不用理会。用钢破斩削减两个巨人的体力，再用反击干掉两人就 OK 了。（注：HARD 难度这一关最好也使用这一战术）
第二十七关：3 回合。一堆假主角只有上一战中的リディア有点实力，但不足以一击干掉武装到牙齿的真主角们，3 回合清场不成问题，关键是要控制我方角色最高等级，几个主力到这里最好都是 35 至 40 级之间，千万不要超过 40 级。
第二十八关：1 回合。精灵系角色在本关能力大幅下降，所以只能用人类角色来秒杀两个 BOSS。先用两个无关紧要的角色打掉 BOSS 身边的光柱，这样他们就不会复活了。如果威力还差那么一点儿，可以给主攻角色装上技能“マンイ－タ－·改”，增加 30% 对人类的伤害值应该足够了。
第二十九关：2 回合。在最强装备面前，神之战车就像纸糊的一样！技能方面可装上“神杀し·改”，一开局就让リディア同时给两架神之战车降防御力，第一回合就能干掉一架。第二回合白精灵会移动过来，アルサル的青狼剑可将其一击必杀，其余战力再打掉一架神之战车绝对不成问题。当然，还是要注意经验值的分配。
第三十关：2 回合。如果等级比较吃紧，剧情发生前的那些蜘蛛就不要打了。最终 BOSS 体力厚一些，但也只能挺两个回合。之前如果等级计算精确，一回合秒杀最终 BOSS 也可以实现，不过到这此为止，多一回合少一回合也没多大意义。按照以上方法，总计 62 个回合便可通关，离 90 回合的奖杯要求还有不少余地呢！

信息集结 特征集结 劲作集结 攻略集结

本来人人都以为PS3版《忍者龙剑传Σ2》将是不折不扣的完全版，但实际玩过之后才发现说是2代的另一个版本要更合适。这么说的原因在于游戏在一些方面和X360版相比出现了倒退，另外为了照顾新手，游戏在难度方面也下降了不少。不过不管怎么说，增加了3名女性角色以及联机任务模式是实实在在的加分点，对于广大玩家来说PS3版的可玩性毫无疑问要比X360版多不少。不过白金奖杯么……大家就不用想了……

文 纱迦　美编 忽悠悠

NINJA GAIDEN Σ2 SIGMA

通关时间：中忍难度一周目约15小时

忍者龙剑传Σ2	Tecmo	动作
PS3 NINJA GAIDEN Σ2		美版
2009年9月29日	1～2人	39.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

系统介绍

基本操作

基本操作	
按键	功能
左摇杆	角色移动
右摇杆	调整视角
十字键	快捷选单
□键	快速攻击
△键	强力攻击
×键	跳跃
○键	投射武器
△+○键	施展忍术
L2键	第一人称视角
R2键	使用副武器
L1键	防御
R1键	视角复位
START键	物品菜单
SELECT键	设定菜单

①十字键的快捷选单可用于改变武器或忍术装备情况，以及使用回复道具。在选择装备或道具时画面是暂停的，不过在隼龙处于攻击动作或受伤硬直时，就算已经开启了快捷选单也不能选择。
②直接按R2键就能使用副武器，不过按住L2键后进入第一人称视角，能够更精确地使用副武器。
③按住R1键不放的话，视线会指向玩家的下一个目的地，方便大家找路。另外R1键的视角复位功能在BOSS战时有利于锁定BOSS。





特殊操作

旋风

操作方法为按住 L1 键推左摇杆，但动作不再是翻滚，而是前冲一小段。其主要效果是闪避，有短暂的无敌时间，是十分常用的技巧。

里风

操作方法为在防御敌人攻击或被破防时使用闪避，效果是可以取消防御或防御崩坏时的硬直，制造转守为攻的机会。

无影

操作方法为从斜方向跳向墙面，其效果为在墙壁上自动跑一小段，但并不是所有的墙面都可以跑动。一般用于通过场景中一些较大的断裂处。

无双

操作方法是在无影中按 × 键跳跃，如跳跃后接触到下一面墙，那么可以继续在墙上跑跳。在一条窄道间的两面墙上跑跳前进称之为"飞影"，其原理与"无双"相同。

飞鸟

操作方法为与垂直角度跳向墙面，隼龙会向上走一小段，此时按 × 可以进行一次弹跳。如在两个相隔很近的墙面之间连按 × 键便能进行连续弹跳，其作用是可以到达高处，只在特定的场所才会用到。

飞荡

在树枝、横杆、钢架等物体上可以进行单杠的回旋动作，在向前的动作中按 × 键可以顺势飞荡，跳向前方。在横杆上不推方向，隼龙会垂挂着，可以在杆子上进行横向的移动，按住○键则是放手落下。

灭却

俗称终结技，在敌人被断肢或 BOSS 在体力很少时出现特殊动作后，接近敌人按△键，便能以特定的动作将敌人终结。部分敌人被斩首后即判定为死亡，但在敌人倒下前依然可以追加终结技。终结技动作中全身无敌。

绝技

俗称灭杀技或蓄力超杀，操作方法是在地面按住△键，部分武器有转方向一圈再按住△键的超杀。隼龙身上发蓝光时放开△键为一级超杀，发红光时为二级超杀。所有武器都有灭杀技。蓄力过程受到轻攻击不会被中断。超杀又分两种，一种必须打中目标后才会发动，另一种则是无论身边有没有敌人都会自动施展。超杀发动途中全身无敌，但对于第一种超杀而言，如果没中打击目标或被目标防御，那么后续动作将不会发动。

反击

也就是返技，操作方法是在防御中按□或△键，会做出一个格档的动作，在格档有效时间内敌人的攻击接触到隼龙，那么就会自动使出返技。每种武器均有两种返技动作，但返技有失败动作，再加上游戏中敌人真正厉害的招都是破防或不能防的，因此反击的实用性不算高。

风驱

操作方法是□+× 键，与普通跳的特性不同，风驱在有敌人有情况下会自动跳向离自己最近的敌人，可以说是锁定跳，在实战中很有用。利用风驱的特性可以很方便地使出踩头、飞燕、断头摔等动作。

挣脱

在被一些敌人施以投技时，快速转动左摇杆便能挣脱。比如被断肢的敌人抱住自爆，以及被怪物咬住时，一般都可以用这种方法挣脱。但有些投技，特别是 BOSS 的投技是无法挣脱的。

水上漂

操作方法是在水面上连按 × 键，就可以在水面上快速跑动而不沉下去，能够借此通过一些水域。在水上漂状态中依然可以使用一些招式，每种武器的水面招式均有所不同。本作中基本上没有在水面作战的机会。

风路

俗称踩头，操作方法是跳到敌人头部上方时再按一次跳跃键，可以踩着敌人的头跳至敌人身后，被踩的敌人会有很大硬直。

潜水

在水面上按住 × 键便可潜入水中。此时方向向下为潜下，方向向上为浮出水面，× 键为向前移动。部分场景水下有新的出路，也可以找到一些宝箱和道具。本作中潜水没有氧气的限制，潜水时也能进行一些攻击。

魂的种类

游戏中，每个敌人补击破后都会留下一个“魂”，而打开一些箱子也能取得一定数量的魂。本作中的魂与前作相同，共分为三类。注意，敌人在正常情况下死亡出现的魂的种类是随机的，以黄魂居多，幽灵鱼等特殊敌人打出蓝魂或红魂的几率会比较高。但如果使用超杀杀死敌人的话，那出现的必定是黄魂。

黄魂：游戏中的金钱，可用于武器升级和购买回复道具等，是游戏中最常见的魂。

蓝魂：其作用是用来回复体力，还能回复红色的持久伤害部分。当隼龙体力较少时，杀死敌人后出现蓝魂的几率较高。

红魂：其作用是回复忍术的使用回数，也就是体力槽下方的红色火团。杀死普通敌人时出现红魂的几率非常低。

要想多赚黄魂，诀窍是多使用超杀来杀死敌人。用超杀杀死的敌人不但必出黄魂，而且会有倍率加成。用一级超杀杀死敌人掉的黄魂约为普通黄魂的 3 倍，用二级超杀可以得到 7 倍左右的黄魂。但要注意，如使用吸魂超杀，那么被吸收的黄魂会变为原本黄魂量的 20%，而红魂和蓝魂更是将失去原有的效果。

商店

调查游戏中村正老爷子的石像就可以进入商店，商店分为两种，黄色的只能购买道具，蓝色的除了购物之外还可以升级武器。升级武器不需要任何代价，但一个商店只能升级 1 种武器，另外必须到第 10 关时才能把武器升级到 3 级。

因为升级武器不需要钱，所以这回钱的作用就只剩买药了。最实用的道具是还魂护符，在菜单画面装备之后，如果不幸阵亡，会自动复活一次。在剧情模式中还分布着 30 个水晶骷髅，集齐之后会让物价下降，对于新手来说还是相当有用的。

和 X360 版相比，这回九字神珠、神命珠、鬼神珠在获得之后会自动使用，不能像过去那样攒着加血了。魄封珠倒是可以选择使用，不过留着也没意义，建议取得后立即使用。

隼龙身上携带的各种道具数量是有限的，如果身上的某种道具已经达到上限，那么在宝箱里的同种道具会按照道具价格以黄魂“返现”，不过尸体上的道具不会变成黄魂。

道具名称	上限	作用
灵命夏草	3	小回复药，回复少量体力和持久损害
灵仙龙骨丹	3	大回复药，回复大量体力和持久损害
鬼道修验茸	3	忍术回复药，回复一格忍术
还魂护符	1	装备后可复活一次，复活时体力、忍术全满
村正饭团	1	体力和持久损伤全回复
九字神珠	9	增加体力上限
神命珠	18	每9颗相当于一颗“九字神珠”的效果
鬼神珠	2	增加一格忍术使用上限
魄封珠	8	升级忍术

进阶操作

闪跳

在使用闪避后立即跳跃，可取消硬直时间，之后再闪避再跳跃，可以形成高速移动。其作用除了赶路外，还可以迅速与敌人拉开距离，或是用来回避敌人的一些密集的远程攻击，这是《忍龙》系列”中一定要熟练掌握的重要技巧。但要注意的是，虽然闪跳有强大的回避效果，但跳跃部分没有无敌时间，依然有受攻击的可能。

目押

这里说的目押不是格斗游戏中的目押，只是借用这个名词而已。本作中把敌人断肢之后，敌人的伤口会出现一道紫烟，据此可以轻易判断出敌人是否已经被断肢。一旦发现敌人断肢了，首先要想到的就是迅速接近敌人发动终结技，这样可以瞬间秒杀敌人。之后再利用出现的魂发动超杀来干掉剩下的敌人。不过需要注意的是人形敌人断肢之后会使用威力很大的自爆攻击，高难度下就是一击必杀，这点要特别注意。

防御

防御的重要性自不必说，不过防御在吸魂中还有别的作用。在战斗中，除了玩家作出攻击动作以及防御时，其他情况下均是自动吸魂，这个设定会打乱玩家发动超杀的节奏。由于攻击动作不可能始终保持，因此最现实的调整吸魂时机的方法就是防御，只要按住防御键就不会自动吸魂。另外利用游戏自动回血的设定，如果出现蓝魂的话可以先等血回满再吸，这样可以恢复 HP 上限。

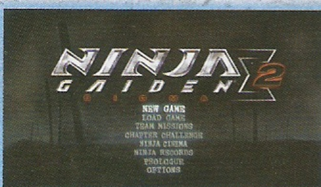
落地吸魂

本系列的难度一贯很高，尤其是杂兵战。高难度下杂兵战的基本思路就是先断一个敌人的肢，之后终结他，然后出魂→吸魂→超杀→出魂→吸魂→超杀……如此可进入良性循环。但问题是敌人未必会让你安心吸魂，这就需要用到落地吸魂。所谓落地吸魂指的是在跳跃落地的瞬间按住△键不放，这样就可以取消起手式直接进入蓄力状态，速度加快不少，安全性也更高。此法同样适用于转方向一圈＋△键的蓄力超杀，只要在落地瞬间输出指令即可。

游戏模式

剧情模式

最主要的模式，和X360版相比多了3关，分别对应3个女性角色。在剧情模式里拿到新的忍术和武器之后，才能在任务模式里使用，难度不限。

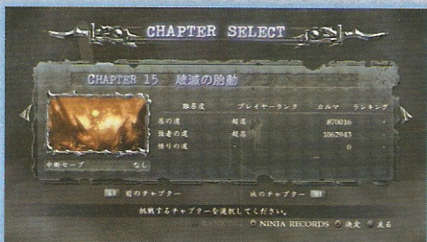


剧情模式共有4个难度，一般按难度从低到高分别称为：下忍、中忍、上忍、超忍。初期能用下忍和中忍难度。打过中忍难度之后出上忍难度，打过上忍难度之后出超忍难度。

剧情模式的关卡没有评价一说，通关后也没有二周目。虽然听起来有点难以接受，但是本作有着厚道的选关模式。任意难度通关一遍就能用选关模式。

选关模式 CHAPTER CHALLENGE

选关模式在任意难度通关后出现。选关模式也分4个难度，除下忍和中忍之外，其他两个难度的关卡必须在完成剧情模式中对应的关卡后才会出现。



选关模式的难度要比剧情模式简单一些，而且武器全部可用并均为最高等级，因此过关不是问题。不过选关模式的意义主要就是用来挑战评价。评价从高到低分别为超忍、头领、上忍、中忍、下忍。影响评价的因素有：杀敌数、取得黄魂数、过关时忍术剩余数、完成时间，其中影响最大的是杀敌数。一般来说只要杀光全部敌人，并多用终结技和超杀干掉敌人，拿到超忍评价是不难的。其中超杀捞分最快，除了本身的奖励之后，一套超杀秒杀敌人有一击必杀奖励，高连击有连击奖励，超杀打完如果还能补过终结技，那简直是赚到家了。

选关模式拿超忍评价和隐藏服装有关，另外也关系到好几个奖杯。

忍者剧场 NINJA CINEMA

本作的选关模式和任务模式拥有自动录像功能，利用这个功能可以很方便地把你的英姿记录下来，此外还可以上传到PSN网络上，以便和其他玩家交流。



任务模式 TEAM MISSIONS

任务模式是本作的一大卖点，在这里可以使用隼龙和3名女性角色挑战35个任务。任务模式中可以使用的装备与剧情模式的进度有关，只有在剧情模式中取得的装备才能在这里使用。不过任务模式中武器、副武器、忍术都只能带一种，也不能使用回复道具。不过当同伴发动忍术时，如果你也发动忍术（距离不限），就可以发动全屏范围的究极忍术。



任务模式是双人合作进行的，除了通过PSN网络与好友联机之外，也可以带着电脑行动，当然电脑的低AI会让你打得想吐……任务模式中当一方HP为0时，靠近他按○键即可将其救活，救活次数不限，但由于游戏的系统设定，每次复活时HP上限都会减少，减为0时就算任务失败。另外在其倒地时如果不立刻上前救援，过一段时间后也算任务失败。幸好救人时是完全无敌的。

任务模式共有5种难度可选，比起超忍来还多了一个极忍难度。极忍难度下的5个任务简直难得不像话，其中第一个任务是血神、风神、雷神联手出击。



这个任务已经不是能不能过的问题了，而是看你能活多少秒。截止到目前为止还没人打过这个任务。

OPTIONS

进行游戏设定的地方。本作除了欧版之外，均可以自由选择日英字幕和日英语音。

战斗记录 BATTLE RECORD

本作有大量数据累计型奖杯，包括全武器各杀1000人，三美女各杀1000人等等。为了方便玩家，游戏中特意加入了游戏记录一项，在这里可以方便地看到目前的各项技术统计，这样拿奖杯时就更方便了。

除了这些奖杯相关的数据外，这里还有很多趣味性的数据，大家可以自行研究。

武器分析

本作共有 9 种武器，每种武器的出招表都异常丰富，要想用精是比较困难的。本作中杂兵战难度要远远大于 BOSS 战难度，在敌人众多的环境下，如何快速断肢终结、吸魂攻击成为生存的关键所在，所以大部分段数高而华丽的连技在高难度下并不实用，接下来只介绍高难度下简单实用的一些技能供大家参考。

本作的武器升级需要在蓝色商店中进行，由于商店数量有限，要想升满全部武器是不现实的。其中龙剑和严龙 · 伏虎会随着剧情而自动升级，如果对这两把武器无爱的话可以优先无视。

龙剑（真龙剑） 最高等级：4级

性能：龙剑是隼龙的初始武器，其性能稳定、招式简单实用的特点适合各个层次的玩家使用。其飞燕不但能空发，并且在升级后飞燕会成为多段攻击，这大大增加了随机应变的战略空间。而3级后的闪华不但拥有投技无效、吹飞不能的特性，而且有较高的断肢率，可谓相当实用。龙剑的缺点是灭杀技攻击范围小、切换敌人时跑出的距离也不够远，经常会出现因为切换不到敌人而被迫中断的现象，这一点对其实用性也比较大的负面影响。

实用技推荐

①虎咆：□□△，属于断肢率很高的技巧。
②飞燕：前跳时△，LV2级时使用更为安全，对敌人有断头一击死的几率。
③饭纲落：□△□□□△，投技，对付忍者时有可能被爆破手里剑中断，酌情使用。
④闪华：LV3时摇杆一周+△长按或落地瞬间短按，范围断肢率较高，大多接在飞燕一段时落地瞬间使用。
⑤真龙逆鳞斩：LV4时△按住蓄力二段，大灭杀技，一般落地瞬间吸魂使用。

硬壳猛禽爪 最高等级：3级

性能：由于是单体攻击武器，攻击范围有限，但速度和力量都还算不错。升到2级后的飞燕接饭纲落对付忍者、鬼兵极其有效，称得上是克星，但对蝎子无效要注意。相比之下爪子的普通饭纲落（□△□□□△）就比较弱，浮空高度不够，容易被敌人攻击。在对付某些BOSS方面爪子也有十分突出的作用。其二段灭杀技也属于无须切换敌人的一种强力单体攻击。



实用技推荐

①狼牙真断：LV2时□△△△，断腿率极高，后接终结技。
②九尾天轮：LV2时摇杆一周+△，范围断肢率很高。
③饭纲落：LV2朝敌人跳跃时△□△，投技，也就是飞燕接饭纲落，配合风驱使用极其轻松。
④四神兽大连爪牙：△按住蓄力二段，大超杀。

无想新月棍 最高等级：3级

性能：可以说是本作性能最好的武器。攻击段数较高、攻击范围广，并且超杀攻击力不俗，其摇杆一周的蓄力超杀"天水影"每一下都有几率断头，因此对付人形敌人几乎就是一击必杀。而且天水影不直接命中敌人也能够华丽地完全施展无敌的攻击动作，此特性在躲避BOSS的杀招时起到了重大作用。普通的蓄力二段超杀最后一下范围很大，能够很快清场，期间并不须要切换敌人，只要命中，一套乱舞直到结束，安定性强。

实用技推荐

①闪影：□□△，单体断肢率极高，对付魔神系敌人时就算不断肢也会让其产生不小的硬直。
②饭纲落：LV2时跳跃时□□△，投技，发动快且安全，前两段还有一定的断技效果。此技是对付蝎子的独门秘技，不过对付小个子敌人时空中的□容易挥空从而出现破绽。
③饭纲落：□△□□△，投技。这招是所有从地面起的饭纲落中最好的，判定巨大。
④织魄：LV2时摇杆一周+△长按或落地瞬间短按，虽然威力下降，但范围断肢率很高，而且附加击倒效果，对付忍犬非常合适。
⑤胧影：LV2时摇杆一周+△按住蓄力一段，小超杀，但已经具备秒杀人形敌人之实力。
⑥天水影：LV2时摇杆一周+△按住蓄力二段，大超杀，动作结束时前按△，可对某些被浮空的小型敌人追加饭纲落。
⑦迦楼罗炎舞：△按住蓄力二段，大超杀，最后一击范围和威力俱佳，远胜一段蓄力。

严龙·伏虎（龙剑·邪神剑） 最高等级：4级

性能：非常优秀的武器，其招式不但范围广、判定大、攻击力高，而且招式变化多端。神技大天升除起动瞬间外全程无敌，可以用此来躲避BOSS的很多攻击，亦可以接在空中落地的招式后。它的高段连击大多都在空中进行，虽说段数高但也有一定的施展空间。双刀的二段超杀比龙剑的范围更广，切换敌人时跑出的距离更远，几乎可以保证每次至少都有两个魂以上可吸。但当切换敌人时如果打空的话，几乎没什么无敌时间，更来不急逃走。这点是不如龙剑的，在高难度下有可能因此而惨遭厄运。



实用技推荐

①飞燕：前跳时△，对人形敌人有一击必杀的几率。
②钟馗饭纲：□△□□□△，投技，判定较强。
③钟馗天翔飞燕：LV2时□△□□□・△，可接手里剑取消后以△△落地结束，跳到墙壁上时还有变化。
④大天升：LV2时摇杆一周+△，除起动瞬间外全程无敌，范围断肢率较高。
⑤火龙连转斩：LV3时□△△△，单体断肢率极高，并有吹飞效果。可惜升级太晚，实用性大受影响。
⑥天龙八部：△按住蓄力二段，大超杀。

锁镰 最高等级：3级

性能：攻击范围较大出招速度偏慢，攻击力也不高。特色是拥有多种投技，一些投技一旦命中人类敌人会有100%断肢效果，敌人聚在一起时有可能一次断肢二名敌人，并且投技过程中为无敌状态。所有断肢投技一旦命中倒地中的人类敌人会有100%断头的隐藏属性。锁镰的投技看起来似乎很猛，实际上由于出招慢，加上敌人能防会躲，还对大型敌人无效，实用性很低。不过其超杀和天水影一样，有不命中敌人也能施展的特性，并拥有较长的无敌时间，可以用来躲BOSS的特定招式。

实用技推荐

①鹏落：LV2时□□□前□或LV3时摇杆一周△△□，投技，虽然华丽但威力不算大，速度还算快。
②斩鬼：LV2时□△（△长按）或前△长按，投技，必断臂。□前△则是必断脚，由于敌人就在身边，可以立刻补以终结技。
③斩鬼：LV2时摇杆一周△□或跳跃落地时□□，投技，必断腿。
④跳鼬：跳跃时□，有令人类敌人硬直并倒地的效果，配合落地时□□使用可一击必杀，相当好用。
⑤九头龙乱舞：△按住蓄力二段，超杀，不命中敌人也能施展。

エクリプスサイズ 最高等级：3级

性能：中文名称是暗月镰刀，曾经上过X360版封面，实力自然牛×。范围大、攻击力高，出招速度也不慢，还可以使用飞燕，飞燕命中人类敌人后可变化为投技，这大大增加了安全系数。相比其他武器，镰刀的招数并不多，但简单实用，一招△△△和空中□□△足以对付大多数敌人和BOSS。事实上，使用它最主要攻击套路还是吸魂后的大灭杀技，发动后为远程直线攻击，命中敌人轻则断肢残废，重则瞬间粉身碎骨，根本近不了身就一命呜呼了，相当有魄力。在一些狭窄的直线场地可以一次秒杀一群人。

实用技推荐

①百舌驱：镰刀版飞燕，朝敌人跳跃时△，命中人类敌人可变化为投技，虽然安全但攻击力低。
②火神鸣：LV2时△△△，有断肢效果，一般接在飞燕投技后使用比较安全，也是当BOSS露出破绽后最直接有效的追击方式。
③血时雨：跳跃时△，也可跳跃时先□□再△。看似身在空中浑身都是破绽，实际上还是比较安全的，称得上是大巧若拙。
④荒霸吐：△按住蓄力二段，超杀，这是镰刀的主力技能。注意这回一段基本无用了。

トンファー 最高等级：3级

性能：双拐实力不俗，仅凭一招"百花缭乱"（二段蓄力超杀）就让大多数杂兵闻风丧胆。百花缭乱发动以后，虽然攻击范围小，但在高速乱舞中有着多段切换敌人的性能，且攻击力强大，一次击杀数个敌人不成问题。就算是"春岚"（一段蓄力超杀）发动一次也可以轻易干掉一名敌人，连魔神系的高等级敌人也难逃死路。此外"二重岚"有较长的无敌时间，也可好好利用。另外值得一提的是特殊技"神雉"，配合某些技能使用会有特别效果，也很酷！



实用技推荐

①饭纲落：LV2时□△□□□△或□□□△□□□△，投技，威力较大，对付忍者时有可能被爆破手里剑中断，酌情使用。
②花环落：LV2时□□前□△，投技，威力不算大。配合神雉使用可减小被中断的几率，配合神雉简易出法为：□×□△。
③二重岚：LV2时摇杆一周+△，除第一段攻击不无敌，有断腿效果。
④徒樱：前△△，出招稍慢，但动作简洁，而且威力巨大，打中后还可以用神雉取消，是BOSS出现破绽时的优秀追击技。
⑤神雉：施展连击时×或L1+左摇杆，特殊技，配合某些技能使用有意想不到的效果。第一种出法较为简单实用。
⑥石割（飞燕）：朝敌人跳跃时△△，有断肢效果、吹飞作用。配合神雉使用可转化为花环落，配合神雉出法为：朝敌人跳跃时△×□△。
⑦春岚：△按住蓄力一段，很强的小超杀，对一些很力较多的敌人也能一次击杀。
⑧百花缭乱：△按住蓄力二段，大超杀。

ヴィゴリアンフレイル 最高等级：3级

性能：双锁镰是一种易学难精的达人向武器。它的攻击频率和攻击段数都是所有武器中最高的，很多攻击中也有一定的无敌时间，但在高难度下高段连击技能在地面上很难顺利施展。好在双锁镰有超长的滞空时间，可以在空中打出高段华丽的连击。双锁镰的很多空中招在有魂的时候都可以不按完直接落地吸魂放超杀。另外双锁镰也是用来对付幽灵鱼的最佳武器，□连按即可。

实用技推荐

①九天：LV2时摇杆一周+△，范围断肢率极高。
②饭纲落：□△□□□△，投技，对付忍者时有可能被爆破手里剑中断，酌情使用。
③穿山：LV3时□△△△△△△，高段浮空连击技，有魂时最好空中三段突进后直接落地吸魂。
④腾蛇：LV3时前△△连按，向前突进直接使敌人浮空的高段连击技。有魂时最好空中三段突进后直接落地吸魂。
⑤穿山（飞燕）：LV3朝敌人跳跃时△△△△△，有断肢效果，空中每一段突进后都可以选择直接落地吸魂。
⑥龙飞凤舞：△按住蓄力二段，大超杀，施展时可以连按△增加伤害。

破碎牙·阎魔 最高等级：3级

性能：这是本作新增的武器，目前来看性能属于中上级，比较好用。优点是范围广，判定强，威力大，速度也不算慢。缺点是招式少，虽然断肢的招不少，但是几率都不算高。空中的□连击还算实用，在对付部分BOSS时有特效。

实用技推荐

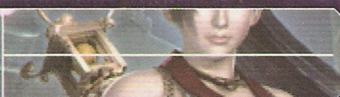
①饭纲落：□△□□△，投技，判定较强，发生速度也比较理想。
②逆捻：LV2时□□前□□，在BOSS露出破绽时多用此技进行追击，在本作中因为能屈死风神而一举成名。
③螺旋断：LV2时□□△△，大范围的回旋转，范围广，具有一定的范围断肢效果。
④无间地狱：△按住蓄力二段，大超杀，性能与暗月镰刀的转一圈超杀比较类似，命中敌人后就算不死也有很大硬直，可以用螺旋断追击。

副武器&忍术

这回游戏里一共只收录了两种副武器，加上本身具有的手里剑才三种，比较寒酸。手里剑可无限使用，不过威力极低，对外壳坚硬的敌人完全无效，因此牵制的意义都不大，能用来取消部分招式倒是真有用。

本作的忍术共有4种，是一种辅助的攻击手段，类似于射击游戏中的保险，一般在危急关卡利用无敌时间解围。在BOSS战中可以用忍术快速排除杂兵的干扰。

双龙神弓



性能：这回双龙神弓不能蓄力，但箭数无限，而且按L2键可以自动锁定，因此实用性大大增强。自动锁定中即使敌人乱动，箭头也会准确地往他身上招呼，等于让隼龙成了一个无限弹药的导弹发射台。利用这一特点，以往比较恶心的远程兵种这次可以用弓箭在远处轻松射死，因为射中敌人后有硬直，只要连射的话基本上不会给敌人还手的机会，连飞在空中的魔神系敌人都没有办法。

轰咆大筒



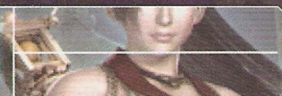
性能：基本上等于是弓箭的威力加强版，威力大幅上升，但射程和射速下降，还不能在空中使用。最要命的是收招速度非常慢，只能看着挨打。对付杂兵时一炮有很高的几率断肢，但由于收招太慢，不能太过指望。

暗极重波弹



性能：只是这招波动拳有贯通能力，射程也很远，但需要手动瞄准。在狭窄的直线场地中，可一次把前方的敌人全部消灭。升级后波动拳的威力和个头儿都会有所增加。

破魔裂风刃



性能：在身体周边发出真空波切割敌人的忍术，攻击力不算太高，但敌人就算没有被碎尸，也通常会断手断脚。升级后提升威力和范围，在狭小场景的混战中使用特别有效。

火炎龙



性能：向目标投掷火球的忍术，是最基础的忍术。升至3级后可一次向三个目标投掷火球，火球的威力和射程都还可以，命中人类敌人有秒杀的效果，值得信赖。

凤凰焰舞



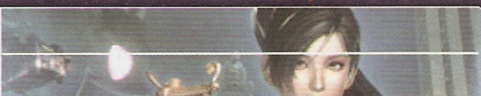
性能：召唤出一些火鸟在施术者周边飞舞的忍术，升级后可增加火鸟数量。这一忍术的无敌时间短，攻击力低下，持续时间也不长，好处是擦到敌人时会强制中断其部分攻击，且部分远程攻击无效。

女性角色简析

本作最吸引人的地方自然是增加了3名女性角色可以使用。不过从实际效果来看，这3名角色和隼龙相去甚远，不光是实力上有差距，每人的主副武器和忍法都只有一种，也降低了反复游戏的乐趣。

三美女在剧情模式中各有一关，在高难度下这三关的难度不是盖的，就算是玩过X360版的超忍们也得从头练起。

红叶

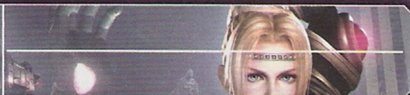


红叶的外表抢眼，实力还算中流。武器是范围很广的薙刀，普通的□和△连击就具备一定的断肢能力，之后接终结技即可秒人出魂。红叶的特色是拥有二段跳，二段跳中按住△不放可以吸魂，然后落地自动变超杀。这个设定和落地吸魂类似，不过由于身在空中，所以更加安全，对于初学者来说也更容易发动。

红叶的隼鹰饭纲（□△□□△）速度较快，在杂兵战中比较值得信赖。云雀引（前△）是威力不低的单招，可用于BOSS战时的追击。二段蓄力超杀啸风弄月属于不死也残废的类型，威力和断肢率还不错，加上能在二段跳中发动，实用性很高。顺带一提的是，红叶的忍术类似于隼龙的火炎龙，称得上是三美女中最实用的。



瑞切尔



瑞切尔的实力在三美女中应该是最强的。和前作比起来瑞切尔的招式删了一些，不过威猛的机枪令其大翻身。只要按住 L2 键就会自动锁定敌人的头部，之后连按○（不要按 R2）就能快速秒杀敌人，而且距离很远。这招可以令她成为不折不扣的杂兵杀手。本作在 L2 状态下可防可闪，更加增加了使用机枪时的安全系数。

其他招式方面打击投□△△是对人类敌人的不错招式，靠近敌人使用 L1 加左摇杆可以进行闪身，敌人会出现较大硬直，之后方便追击。她的二段蓄力超杀和暗月镰刀比较类似，性能不错。

绫音



从1代就登场的角色，直到本作才能够使用，实在值得庆祝，不过其实力让人想哭。绫音的优势是速度快，有很多高段连击，如果与敌人单挑的话华丽的连技能完全封住敌人，还有断肢几率。但在群殴时就相当吃亏。绫音的蝴蝶饭纲（□△□□□□□△）是所有饭纲中性能最差的，光看指令就知道出招时间巨长，而且威力还低，高难度下用三套不死人也很正常。

绫音的蓄力超杀同样无力，威力和断肢率都很低，即使是二段蓄力超杀霸神天舞也不理想。真正能秒杀敌人的招式还是飞英霸神碎，也就是绫音版的飞燕，此技的断头几率较高，命中后还能按△追加，之后输入□□□□□△可变饭纲。

服装&奖杯



隐藏服装



这回的隐藏服装比起 X360 版来说要多了不少，特别是来自于“《无双》系列”的几套服装。让人看到了“开脱”未来无限的可能性。

角色	服装	条件
隼龙	经典装	任务模式完成10关
	NGS装	选关模式中有10关拿到超忍评价
	恶魔装	下忍或中忍难度的剧情模式通关
	赵云装	上忍难度的剧情模式通关
	JOE装	预约特典
红叶	忍者装	下忍或中忍难度的剧情模式通关
	三藏法师装	选关模式中有30关拿到超忍评价
瑞切尔	各种发型	下忍或中忍难度的剧情模式通关
	貂蝉装	上忍难度的剧情模式通关
绫音	NGS装	下忍或中忍难度的剧情模式通关
	孙尚香装	任务模式完成20关

奖杯



编号	名称	内容	种类
1	免许皆传	取得其余50个奖杯	白金
2	里风を会得した	学会里风	铜
3	疾风を会得した	学会疾风	铜
4	无影脚を会得した	学会无影	铜
5	飞燕を会得した	学会飞燕	铜
6	飞鸟返しを会得した	学会飞鸟	铜
7	灭却を会得した	学会灭却	铜
8	绝技を会得した	学会绝技	铜
9	绝技引导を会得した	学会引导	铜
10	捌きを会得した	学会反击	铜
11	无双脚を会得した	学会无双脚	铜
12	无道脚を会得した	学会无道脚	铜
13	饭纲落としを会得した	学会饭刚落	铜
14	首切り投げを会得した	学会首切投	铜
15	忍法、火炎龙を会得した	学会火炎龙	铜
16	忍法、破魔裂风刃を会得した	学会破魔裂风刃	铜
17	忍法、凤凰焰舞を会得した	学会凤凰焰舞	铜
18	忍法、暗极重波弹を会得した	学会暗击重破弹	铜
19	チャプター1を踏破した	完成第一章	铜
20	チャプター4を踏破した	完成第四章	铜
21	チャプター7を踏破した	完成第七章	铜
22	チャプター10を踏破した	完成第十章	铜
23	チャプター13を踏破した	完成第十三章	铜
24	忍の道を踏破した	下忍难度的剧情模式通关	银
25	强者の道を踏破した	中忍难度的剧情模式通关	银
26	悟りの道を踏破した	上忍难度的剧情模式通关	银
27	超忍への道を踏破した	超忍难度的剧情模式通关	银
28	忍びの道を极めた	下忍难度选关模式的全关卡拿到超忍评价	银
29	强者の道を极めた	中忍难度选关模式的全关卡拿到超忍评价	银
30	悟りの道を极めた	上忍难度选关模式的全关卡拿到超忍评价	银
31	超忍への道を极めた	超忍难度选关模式的全关卡拿到超忍评价	金
32	百连斩の行を极めた	100连击达成	铜
33	百鬼灭却の行を极めた	用终结技杀1000人	铜
34	绝技百烈の行を极めた	用绝技杀1000人	铜
35	1000体の敌を饭纲落として倒せ	使用1000次饭纲落	铜
36	百首投げを极めた	使用1000次首切投	铜
37	龙剑を极めた	使用龙剑杀1000个人	铜
38	无想新月棍を极めた	使用无想新月棍杀1000人	铜
39	硬壳猛禽爪を极めた	使用硬壳猛禽爪杀1000人	铜
40	岩龙・伐虎极めた	使用严龙伐虎杀1000人	铜
41	锁镰を极めた	使用锁镰杀1000人	铜
42	エクリプスサイズを极めた	使用暗月镰刀杀1000人	铜
43	トンファーを极めた	使用双拐杀1000人	铜
44	ヴィゴリアンフレイルを极めた	使用双锁镰杀1000人	铜
45	破碎牙・阎魔を极めた	使用破碎牙・阎魔杀1000人	铜
46	究极忍法を极めた	使用合体忍法100次	铜
47	百の忍を救济した	拯救同伴100次	铜
48	あやねを极めた	绫音1000人斩	银
49	红叶を极めた	红叶1000人斩	银
50	レイチェルを极めた	瑞切尔1000斩	银
51	全ての任务を踏破した	打过任务模式的全部任务	金

本作的白金奖杯遥不可及，原因在于任务模式实在太难，有几个任务至今都没人能破，如果不调整难度的话估计全世界没几个人能够打过去。完成不了全任务，就拿不到全任务踏破的金杯，白金自然更是梦了。

2～18：这17个奖杯需要在剧情模式中拿到对应的卷轴，再做出对应的动作才能拿到。

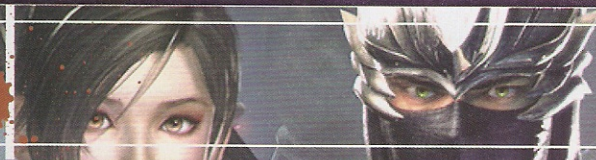
19～31：这里有一个小窍门：下忍难度的剧情模式可不用打，只要先通了中忍难度，之后在选关模式中选择下忍的最后一关并打过去，这样就能开启下忍通关的奖杯。不过上忍和超忍就没有捷径了，必须凭真本事打过去。也就是说要想拿到这13个奖杯，需要把游戏通关7遍。本作的上忍难度并不难，超忍有比较头疼了，因为敌人的大多数招式都能秒杀玩家，没有耐性的朋友不要尝试。

32～45：这14个奖杯全是数据累计型的奖杯。看似夸张，其实不难，只要计划得当，在7遍通关中就能解除相当一部分。推荐在低难度使用不好用的武器。而且这些奖杯中有几个是可以同时拿的，例如拿锁镰用首切投把敌人打成残废，之后再使用终结技，这样同时就能给锁镰杀敌数、首切投次数、终结技次数+1。如果你完成7遍通关后还未拿全，或是想快速拿到这14个奖杯，可以去流程的第12关刷，具体请参见流程攻略部分。

48～50：概括起来就是三美女完成1000人斩。如果你技术不过关的话，估计在超忍通关过程中就能解除了。如果不想打超忍的话，可以在选关模式和任务模式中刷。顺带一提的是，三美女的杀人数和武器杀人数一样，就算你GAME OVER，之前完成的次数也会被记录下来，大家可以放心开刷。

46、47、51：这3个奖杯是任务模式相关的奖杯。至于能不能拿到白金，就看你能不能打过全任务模式了，祝大家好运！

流程详解



以下流程为中忍难度，战斗以上忍难度为准，当然对中忍也一样有效。各难度下收集品（水晶骷髅、九字神珠、神命珠、魄封珠、鬼神珠）的位置不变，普通箱子内的物品会有不同，上忍和超忍难度里有可能出现蝙蝠和幽灵鱼，如果不注意的话有可能被秒杀，建议换上对应武器（如双锁镰）做好出手准备。敌人配置方面中忍和上忍、超忍有所不同，不过敌人还是那么多种，打法也是那么几套，万变不离其宗。

在游戏中玩家可以捡到各种卷轴，为节省篇幅这里只列出与成就和装备有关的，交代剧情用的卷轴就省略了，有兴趣的人不妨自行寻找。

章节1 东京摩天楼

第一关没有LV2的武器可用，因此推荐以龙剑为主，对付忍者最佳杀招自然是饭纲落，□□△断肢后补终结技也是不错的选择。在小店门口斩杀几个杂兵后，进入小店见铸剑大师村正。一路前行会看到祖龙神像，它可以回复损伤并存档。存档过程很快，不过确实是存上了，即使关机再开也依然健在。

在大门旁边的箱子里取得卷轴"旋风之术"（即闪避），之后用一次闪避即可解除一个桨杯，以后遇到此类卷轴均照单处理。由前方地板的断裂处落下，可以在箱子里取得卷轴"无影の法"（即墙上跑动）。使用无影通过断裂处，可以在两个箱子里连续获得卷轴"里风の法"（防御中闪避）和增加HP上限的九字神珠。从这一层的边缘跳至对面平台，可以取得第1个水晶骷髅。虽然水晶骷髅和奖杯无关，但是考虑到购物优惠的份儿上还是有必要收集的。如果不小心掉下去也不要紧，可以从下方的梯子爬回原位。

由下层的楼梯上行，沿途的箱子里有忍法火炎龙。到达下一个存档点前，还可以获得卷轴"灭却の法"（即终结技）和卷轴"飞鸟の法"（即壁间来回弹跳）。之后使用飞鸟到达上层，由木桥跳入右侧河道，前行左转，在一块木板上的箱子里可以得到"神命珠"。杀光敌人后前行，前面有大佛暴走的剧情。上方会有弓箭手向隼龙放冷箭，先用手里剑折磨至死，再利用右侧的一棵树弹跳至上层，能取得第2个水晶骷髅。再往前走一小段，注意右侧有向下的梯子，在下层一路走到底，可以取得"神命珠"。回到上层，在横杆上飞荡过去后，由梯子向上爬，调查尸体获得卷轴"飞燕の法"，之后会在神殿门前发生一场恶战。这里要特别注意法师的远程攻击，这种敌人也是游戏中最恶心的敌人之一，建议优先干掉。之后大佛袭来，这是本作新增的BOSS。

BOSS 大佛　推荐武器：1级龙剑

因为手势很像OK，因此人称外号"OK佛"。其攻击方式有：拍地、抓投、光柱、激光，出招前都有较强征兆，不难躲开。只要躲在两处版边，它最厉害的投技就无用武之地了，之后只要等他的拍地和抓投结束后以□□△还击即可。砍翻两边手之后大佛会倒下来，之后靠近狂殴即可胜之。大佛快死的时候会疯狂地放光柱和激光，这两招是无法还击的，不要着急，它终究会停下来的。



全灭敌人后进入神殿，可获得新武器"无想新月棍"，棍子虽然厉害，但由于现在不能升级，使不出天水影，所以还是用龙剑比较好。由神殿一侧的小门前进，在尸体身上获得卷轴"绝技の法"（即蓄力超杀）。进入小屋后，可以屋内的尸体身上得到卷轴"引导の法"（即吸魂超杀）。小屋墙上的画打破会出现密室，里面可获得黄魂和回复药。由小屋另一侧绕行，可以看到村正老头的石像，杀光敌人后调查石像可以进入商店。由商店右侧的井口跳下，前进一阵子后从钢架的缺口落下，尸体上有一本"疾风の法"（即防御中里风）。前行一段就会发生隼龙突入摩天楼的剧情。在大楼内干掉两批杂兵，之后走楼梯打开第二层的门（楼梯上下尽头都有宝箱），并用飞鸟弹跳至上层，几场杂兵战后，隼龙会在楼顶迎来第一场BOSS战。

BOSS 罗刹　推荐武器：1级无想新月棍

这个BOSS是一只大蜘蛛，攻击方式主要是近距离的前扑和中远距离的风刃，如果长时间不攻击它还会加血。基本战术是保持中距离，用里风闪它的扑，之后用□□△还击。打完后要小心它的投技，建议快速闪人。当其HP不多时，上前用"必杀之术"便能将其终结。

BOSS 大佛　推荐武器：1级无想新月棍



OK佛再次袭来，不过实力没有任何长进，就是血厚了点儿、场地大了点儿。打法没变化，依然是在版边等其拍地和抓投落空后以□□△还击，击破两只手后它会倒地，猛K之。再把它打倒一次，就可以靠近按△用终结技秒杀了。

章节2 龙の城

这一关是1代的隼之村，路上还有红叶的姐姐——吴叶的墓。从起点前行一段后会看到商店，此时还有狗叫声，这表面前面有忍犬，以后听到这种叫声也要小心，这回可以先蓄好力再秒之。杀光忍犬之后蓝光武器店开张，强烈建议升级无想新月棍。2级无想新月棍有了胧影、天水影、空中饭纲落、飘魄，用到通关都没问题。

先往商店左的桥上走，解决掉一些敌人后，可在尽头的箱子内取得"神命珠"。来到小河处，先潜水取得第3个水晶骷髅，之后用水上漂跑至对岸，对面有敌人射箭，上岸往前又是狗。之后在存档点前的尸体上拾得卷轴"捌きの法"（即反击）。进入存档点附近的道场内，全灭敌人后可以获得新武器"硬壳猛禽爪"。出门后不要急着走，在院子时会与大量敌人展开战斗，杀完后出门后有"饭纲落とし"卷轴可捡。之后向上走的一段路比较简单，没有分支，进城之后在一具尸体上找到"首切り投げ"卷轴。从房顶的窟窿落入屋内，可以取得新的副武器"双龙神弓"。之后来到大厅，先射死几个放冷箭的杂兵，之后会和上一关的BOSS罗刹对战。这回有了2级棍子，



可以用胧影杀之，注意罗刹的扑很快，一定要拉开距离蓄力。

干掉罗刹后向上层移动，在一具尸体上可以取得卷轴“无双の法”（即连续跑墙跑），在龙头像上方平台可用蓄力弓箭射杀两侧的敌人，龙嘴就会打开。不过先利用无双之术到达左侧或右侧，绕上一圈便能取得第4个水晶骷髅。由房顶进入龙之城的另一侧，在箱子里可以取得“九字神珠”。另外从这一层的缺口落下，还有商店和存档点。上楼后在左侧的一具尸体上可以捡到“神命珠”。之后便会进入BOSS战。

BOSS 邪忍王幻心 推荐武器：2级无想新月棍

幻心的攻击方式比较多，会主动进攻，而且他的连击中包含破防效果。先记住他的几个招式组合，防御连击的过程中要适时连闪。待其收招之后再进行反击。最简单的还击是□□△，但最好的还是□△□□△的饭纲落，这招的范围比肉眼所见要大得多，就算没能击中，照常出完也不会有太大破绽。饭纲落命中之后，幻心会用一个漂亮的起身，此时看准时机可以再次用饭纲落，如此反复可以完胜幻心。如果觉得时机不好掌握，也可以在饭纲落后立刻转圈蓄力，幻心一般都会施展忍术，利用胧影或天水影的无敌时间不但可以毫发无伤，还能趁机狂殴幻心。



章节3 雷鸣の魔都

这次的舞台是纽约。一出来就有一群狗，这会用棍子的织魄可以轻松搞定。干掉一群狗之后，附近的宝箱里有ヴィゴリアンフレイル（双锁镰）。从双锁镰宝箱旁的门进去，由向上的楼梯走至最上方，可以取得第5颗水晶骷髅。远处的敌人可以在楼下射死。由存档点左侧用弹跳至上层，并干掉远处和空中的敌人，再从绳索爬到对面房顶，然后跳下去。在新区域探索，宝箱里有新忍术凤凰焰舞。之后在这里会遇到紫色下级魔神，同样是断肢后秒杀，棍子的胧影也能秒它。

由新敌人打开的洞口跳入下水道，在梯子旁的尸体上捡到第1颗“魄封珠”，建议先升火炎龙。在断裂处先跳下水，再用连续壁走回到上方。在前方尸体处检到卷轴“无双の法”（即在窄道之间的墙上连续跑跳），用连跳继续前进。前面会看到一个宝箱里有九字神珠。到达武器商店处补给。下水道中的巨大风扇可用弓箭射停，在这里还能捡到第6个水晶骷髅。之后在横杆处用飞荡入水，潜水从另一边上岸存档。由墙壁缺口进入新区域，沿途尸体上检到无道の法，按提示来回在墙壁之间跳跃前进。存档点附近的宝箱里有神命珠。进入地下铁后不久就是BOSS战部分了。



BOSS 雷钢虫

这个BOSS样子有点像巨型的人面鱼，其主要攻击手段是放小鱼、连射电球、身体撞击和大脸攻击，用闪跳移动可以回避后三种攻击。BOSS的招式里放小鱼和连射电球比较麻烦，前者要提前清理，后者要不断跳闪。因为弓箭是自动瞄准的，因此用来对付BOSS非常合适。有时BOSS老老实实地游上两个回合，体力就只剩一半不到了。在BOSS体力较低时会摔倒在地，上前按△键便可将其终结。

章节4 囚われの女神

一上来就有武器店，建议是升级爪子，2级爪子就可以享受风驱飞燕接饭纲的乐趣了。由地下铁向前推进，可以活用弓箭前进。这里的宝箱里有新忍术破魔裂风刃。将车站楼梯口的油桶射爆，打开卷闸门后便能继续前进。回到地面，干掉一群忍犬和几个法师后，来到住宅区。在两间房子夹缝间尸体上可以捡到小回复药，注意在此处附近的阳台上有第7个水晶骷髅，需要连用两次墙上跑跳才能到达阳台。

存档后由楼梯往上爬，在一具尸体身上取得第2颗“魄封珠”。附近的宝箱里还有返魂护符可拣。前进一段，在右侧的一个小平台上有第8个水晶骷髅，位置相当明显。平台下方有商店，商店旁边的箱子里有“神命珠”，注意返回时有魔神。存档后向前走一段，就会遇到本关的中BOSS。



BOSS 巨人 推荐武器：2级无想新月棍

这个大家伙的攻击方式有投技、扔汽车、回旋挥手、踩踏等，招式大开大合，但速度比较慢。最具威胁的是正面的吹气攻击，威力大。不过这家伙也是相当好对付的，一开始先拼命冲到它的两腿之间，此时巨人的攻击全部可防，而且不会损血。接下来只要防闪其攻击后转圈蓄力放超杀攻击它就可以了。最后依然是终结技搞定收工。



击败巨人后体力会自动补满，接着迎来的是一群魔神。杀光后来到自由女神像下方，进入“大忍者展”的展区，可以拿到新武器“破碎牙·阎魔”。往上走的战斗没什么难点，一路进入女神像内部，先不要从观光电梯弹跳至上层，在下层的箱子里可以得到“九字神珠”，在横梁上还可以取得第9个水晶骷髅，并能走上楼梯存档。到达上层后，在阳台的箱子里可以得到“神命珠”。在有商店的那一层依然使用连续弹跳往上走，上至自由女神像头顶就会遇到本关的BOSS。



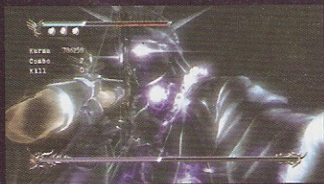
BOSS 雷神艾力克 推荐武器：2级龙剑

艾力克的速度非常快，特别是超快超远的投技，令人防不胜防。在看到BOSS有攻击动作时，第一反应应该是先侧闪一下。远距离的电球过后一般都是使用投技，要有所防备。远距离的二段闪电不能用跳闪，必须看准了连续里风来闪。雷神HP不多时还会发狂，攻击更加夸张，总的来说是个比较麻烦的BOSS。不过龙剑的前△△正好克他，只要先接近他然后连用前△△就能轻松搞定。注意前△△砍中后稍微停一下，观察一下他的下一步行动。如果他出旋风转可以用前△△剁回去，如果是跳起来往下砸的那招，看准时机用前△△也能躲过去，之后继续。雷神发狂时注意别中投技，设法靠近后继续前△△伺候之。



BOSS 自由女神像

打法和OK佛差不多，招式有锤地、挥手、地面光阵、放雷球这4种。自由女神像没有投技，但她的锤地后会出现扫地的雷球，一定要跳跃躲开。首先要先打发光的两手，打残一只后再换一只，两只都打残之后弱点变为头部，马上用弓箭狂射之。因为有自动瞄准，准头不是问题，只是要注意头部中箭后必放雷球还击，因此绝对不要过贪，躲得远远的慢慢射即可。最后还是终结技搞定收工。



章节5 巫女の私斗

这一关是红叶的关卡，舞台是东京。三美女的关卡中，道具和金钱均是独立核算的，与隼龙不通用，武器全部为最高级。本关一出来要打很久才有存档点，要特别小心。

在原来打大佛的地方遇到大批敌人，可以先在拐角处蓄力，秒杀来犯之敌，之后用空中吸魂干掉其他敌人。上忍难度时远处的火箭筒兵不会过来，不过反而简单，先拐角杀完后慢慢移动出去用弓箭射死他们即可。

打完杂兵之后会遇到天狗，这回只要打掉它一半血后它就会逃走。只是由于一直没存档点，如果死在天狗手里，要从头开始。一上来就可以趁机蓄力，如果天狗出地面攻击的话一个超杀就能打掉不少血。其他时候就用前△还击即可，此技出招快、威力大。另外防住天狗地面的轻攻击第一击后用△反击的威力也很大。

打完天狗终于可以存档。前面会遇到紫魔神，红叶的武器断肢率较高，因此不必担心。之后下河，上岸后有商店，因为钱不够买不了什么东西，建议买鬼道修验茸。穿过竹巷后存档，来到院子里，这里有一大群敌人，之后是BOSS战。

BOSS 双天狗

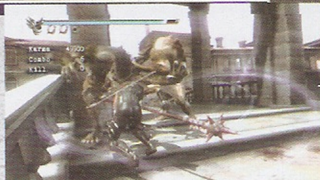
虽然有两只天狗，但是只要保持距离，它们不会一拥而上，这点比较照顾玩家。各个击破即可。红叶的忍术能对其造成不小的伤害，而且能同时攻击两只，之前如果没用忍术的话就比较有优势。当然天狗也比较废柴，只要躲开它的地面三连击和四连击以及飞压之后用前△还击即可。砍上十来刀就可以送其归西了。



章节6 水の都

不知为何隼龙来到了水城威尼斯。这里的新敌人是狼人，它们的体力比较高，会用投技，挨打时不易出现硬直。不过棍子的胧影一般情况下都能秒掉它们，而且狼人虽然跑得很快，但往往跑到跟前时会愣在那里，给了蓄力充足的时间。

战翻眼前的狼人，前面就有武器店。之后先不要上桥，由另一侧往下行，用水上漂到前方的一艘小船上，可取得第10个水晶骷髅。过桥后前进，在记忆点边的尸体上能捡到严龙·伐虎。存档后出门消灭一批狼人，在桌子上可以捡到第11个水晶骷髅。前方遇到分支路先转右，弹跳上阳台，在尸体上可以获得一个"还魂护符"，如果之前已经拿到了一个，那这个就没法装进兜里。回走左边分支时，在喷泉前方的尸体上有增加忍术最大值的"鬼神珠"。



跳下喷泉，潜水前进，可在某个巷子的水下取得第12个水晶骷髅。水上漂加潜水一路跑到尽头，从一扇打开的窗子进入屋子，房间里有新忍术暗极重波弹。在河道上方的平台用弓箭射对面的两个机关，就会出现绳索，爬绳索到达对面平台，可以取得"神命珠"。由水面跑至水车处，利用水车上的横杆转至上方，进入室内先别往下跳，利用上方的齿轮移动至对面平台，可以取得"九字神珠"。前方存档后有一场对大量蜈蚣精的强制战斗，用棍子的二级超杀和空中饭纲落清起来比较省力。进入酒窖后会遇到十字路口，左右两侧是商店和魄封珠。往前走战翻几个魔神，会看到一具尸体，可捡到新的副武器"轰咆大筒"。走到底跳起将井盖打碎，会落入地下水道。

存档后前面有很多幽灵鱼，如果被鱼咬住，那么就要快速转摇杆挣脱。对付幽灵鱼的诀窍就是用快速高频率的武器攻击，万不可在水上作战。由前方水池潜水来到一片开阔的水域，先跑至两排石柱的尽头，在水下探索可在箱里内取得"神命珠"。这里有不少幽灵鱼，靠近的话比较危险，建议是先来到幽灵鱼附近的岸上，用箭射杀一只，这样就能把剩下的鱼引过来，全灭之后就会进入BOSS战。

BOSS 水龙　推荐武器：2级无想新月棍+轰咆大筒

战斗在小平台上进行，活动空间很狭窄。BOSS的攻击方式有冲击波、冰锥、召唤幽灵鱼、水柱这4种，其中冰锥是最难躲的，须不断跳闪回避，亦可用忍术。召唤来的幽灵鱼打死后虽然出红魂蓝环的几率不低，但是BOSS有可能趁乱攻击，因此还是用胧影回避比较安全，低难度下可以打鱼试试。

这一战主要用箭和大筒攻击，大筒威力要高不少，值得信赖。但由于大筒收招巨慢，因此绝对不要贪。龙头凑上来的时候可以用武器直接攻击，但水龙的血巨多无比，打上几棍也只是聊胜于无。

章节7 人狼の城

用连续弹跳到达上方崩塌位置，这里有不少幽灵鱼，老规矩，先用箭引过来再灭之。在这里的武器店里建议升级双刀，另外商店对面有第13个水晶骷髅，需要从房顶绕过去。之后在石柱上方的平台跳跃其实很简单，因为隼龙并不会从平台上走下去，推着向前的方向跳跃即可，如果掉下去就得重新走一遍。进入山洞后存档，在洞中的尸体身上找到第4颗"魄封珠"。进入尸骨堆积如山的房间，先要扫除一些骷髅蝎子，之后要对付的是一个巨大的骷髅怪。

BOSS 骷髅王　推荐武器：2级无想新月棍

这个BOSS和巨人类似，但不同的是当你来到它脚边时，他一样会用投技，而且还有防御不能的大车轮挥手，因此要看准了躲闪它的招式，位置最好是在其身后，这样它就用不出投技。我方攻击以□△为主，之后根据情况决定是否追加空中的□□△，还是比较安全的。当它的脚部受创到一定程度就会站不稳，一屁股坐在地上，硬直时间很长。此时依然用空中连击猛砸之，砸中黄心的话威力巨大。

用弹跳到达上方，这里的路比较窄，如果掉下去也得重走一遍。在这里的某具尸体上可以捡到锁镰。最后由井口下方用弹跳到达地面。此处有一个断头台，砍断断头台的绳子，就能得到第14个水晶骷髅。上城楼有武器店，发生情节后，存档点旁的门就会打开。

下楼有幽灵兵出现，这种兵也算人类，一样能用饭纲落，但多了一些神出鬼没的招式，在其钻地时要特别小心。往上走来到三根旗杆处，飞荡撞破玻璃进入屋内，出门后用钥匙开门进入厨房，打破几个木桶后在箱子里取得"神命珠"。来到大厅后，先往一楼的另一个门前进，杀光敌人后在巨大的风神画像前的发光宝箱处能捡到双拐(トンファー)。回到大厅后改走二楼，消灭一批忍者后进入图书室，打落书架上的书，可以找到第15个水晶骷髅。由壁炉弹跳再上两层，存档后在城门口全灭一批狼人，即可进门见到风神（进门前可先去右侧商店补给）。不过这回它不会出手，只是留下一群狼人。杀光之后地板上会有暗道出现。由暗道落下，会回到一开始的城门前，现在的目的地是斗技场，由左侧道路前行即可。

BOSS 风神沃夫 推荐武器：2级破碎牙·阎魔

老狼的招式判定大，但浑身都是破绽。刚开始它就迫不及待地冲撞过来，里风回避之后便可还击。对付它的基本思路就是保持距离，等它撞过来之后闪开再还击。只是要注意到后期它会改用冲撞投，这一招的速度和平时不一样，不要中招。在中忍和上忍难度中，要收拾老狼是很简单的，只要闪过它的冲撞后用□□前□□这一招连续不断地攻击，即可将老狼活活屈死。老狼这回死得可真够冤的。

老狼被击败后，得到它的武器"暗月镰刀"。老狼的惨败把观看决斗的小狼们惊呆了，但瞬间又反应了过来，纷纷跳下观看台挑战最强忍者。在这里只要随便斩杀几只狼人，就会出现剧情并过关了。

章节8 女神の堕ちた街

这回是瑞切尔出场了，舞台是纽约。本关的敌人以魔神和幽灵兵，敌人虽不强，但也是要走很远才有记忆点。瑞切尔的机枪在远距离可以秒杀这帮喽罗，一直来到记忆点才略有难度。记忆点的位置附近有两个宝箱，不要错过。

上电梯后先蓄力，上面会出敌兵，用超杀可以秒杀之。电梯开到一半后会停下来，这里有一群幽灵兵远射近攻，比较讨厌。杀光人后存档，继续坐电梯前进，一定时间后发生剧情，之后有三个黑魔神来袭，这里要利用地形分开作战，好在瑞切尔的普攻对付魔神有不错的断肢率（毕竟是干这行的）。之后前进有商店和存档点，前面是BOSS。

BOSS 牛魔王

这家伙是1代的老朋友了。平时飞在空中，偶而借助转圈冲撞的机会来到地面。注意它的转圈冲撞有两种，一种快，一种慢，慢的那种是投技，必须吸魂后才能使用，在高难度下中了就是必死。躲开它的转圈冲撞后它会呆在地上喘气，此时就是最佳攻击时机。但注意它起身时右手会自动施展投技，因此攻击时一定不要站在它的右手边，或者是使用会让自己跳起来招式攻击。这一仗的难点在于BOSS会召唤杂兵助阵，而瑞切尔的忍术比较垃圾，用两个都未必能搞定杂兵。如何快速优先排除杂兵是个关键。

章节9 飞行要塞ダイダロス

开始在机关炮没有完全打开之前立刻冲到大门下面，利用死角摧毁六处机关炮。当大门打开后会出现新敌人机械机枪兵，火力很猛，击破后会自爆。隼龙可以立刻躲到打开的大门后面，使用大镰刀可以安心地蓄力到二段，一下一个。之后在商店把大镰刀升级然后进门，出现的新敌人士兵可以用大镰刀蓄力二段一击瞬杀，杀光后宝箱里有魄封珠。继续前进，宝箱里有神命珠。

由升降机往下行，会遇到"装甲核心"，建议先蓄好力用棍子的2级转圈超杀搞定。进入中控室，破坏所有仪表，在左侧可得到第16个水晶骷髅。出门又会遇到一个"装甲核心"带着若干敌兵，同样是先在角落蓄超杀。在下一个房间的栏杆一角可取得"神命珠"。进入机房，进行一番大破坏，门外的红外线就会消失。回去时会遇到拿火箭筒的士兵。由电梯到达上层，依然是大搞坏。爬梯子上去，可在箱子里得到"九字神珠"。进门后清除杂兵。

存档后由缺口落入小屋，出门后在断墙处取得第17个水晶骷髅。回到起点处，这里的升降机已经可以用了，不过一上来就有3个机甲，一定要提前蓄好力。机翼处的机关炮还是用弓箭清除。来到另一边，这里再过60秒就爆炸了，清杂兵时快一点，时间应该足够了。再往前走一段，过了武器店，就会进入两场连续的BOSS战。



BOSS 邪忍王幻心 推荐武器：2级无想新月棍

和第2关相比，幻心的攻击方式多了一些，连击也有一点变化。琢磨透了之后依然是饭纲落伺候，可轻松胜出。

BOSS 火龟 推荐武器：2级暗月镰刀、3级暗极重波弹

从空中要塞落下，会在雪原上与这只火龟展开激战。火龟的攻击范围大，但动作缓慢，主要攻击方式有喷火、落石攻击、变成球撞击等，接近BOSS时，它的转身和甩尾也都有攻击判定。在X360版中，本来它是最水的BOSS之一，这回由于没了克它的爆破手里剑，打起来比较棘手。因为其正前方的嘶咬威力巨大，所以追着砍尾巴要保险不少。不过当其暴走之后会狂放火球，此时比较麻烦，忍术暗极重波弹这回能派上用场了。把HP打到一定程度以下就会进入终结技时间。火龟死后会爆炸，尽管这回威力小不了少，但依然要记得防御哦。

章节10 服从か、死か！

一上来就有武器店，这回终于能把武器升到3级了。这一关一出来就会遇到十分难缠的新兵种，他们拿着连发火箭炮，远程优势十分明显。对付他们可走Z字接近，之后用爪子的飞燕清除。到达存档点后，前面会有一批狗，之后在人行天桥上会有连发火箭炮兵，把忍者杀完后可用弓箭消灭。清版后另一边的门打开了，接下来一段的雪地只有有脚印的地方才能走，其他地方都有地雷。远处在窗子里露出头的士兵用弓箭全灭，之后雪地里明显位置有第18个水晶骷髅，用闪避移过去取得。存档后进入钟楼，正前方的宝箱里是九字神珠。在环形铁架上移动，可在一具尸体上取得"神命珠"。由阳台绕到另一侧从门出去，在下楼梯时取



得第19个水晶骷髅。再往前走会遇到幽灵鱼，吓人一跳。进入车站，干掉大批忍者，可进入豪华列车内取得第20个水晶骷髅和傀封珠。出门存档后会再次遇到巨人。巨人也是个没长进的东西，打法还是和之前一样，在它两腿之间回避完攻击后使用棍子的转圈蓄力超杀就可以了。

由破损的墙壁进入屋内，在牢房的尸体上捡到第"神命珠"。牢房里全是幽灵鱼，要特别小心别被咬中了。之后下水，在河道对面的箱子里，可以得到"九字神珠"。继续前行到达存档点。之后需要在大钟的齿轮和轴承上移动，一路上有忍者干扰，如果不慎被齿轮夹住，就要立即转摇杆挣脱。在一个齿轮中间摆着第21个水晶骷髅。在钟楼上方，会遇到火神塞德尼斯。

BOSS 火神塞德尼斯　推荐武器：3级严龙・伐虎

火神的招式大多都比较好躲，问题是如何还击。推荐它在地面使用火柱或激光时冲过去用△△△△攻击，为此和它的距离不能拉太远，动作慢的话有被防住的可能，发现被防的话就要赶快闪人。

火神的招式中，惟一不好躲的是从天而降的砸地，不过可以利用严龙・伐虎的大天升躲过起，还能攻击到它。攻击到它后BOSS会出现硬直并同时向后弹出一段距离，迅速风驱或里风跟上继续使用大天升。如果它出投技的话，大天升可以正好躲过去，然后继续用大天升还击并造成硬直，这样便可以继续跟上用大天升。不过如果它出拳脚连击的话就比较危险，要用风刃忍术来躲开。如果火神能配合四五个回合，基本上就也差不多了。

高难度下火神会召唤杂兵助阵，可以用火炎龙搞定之。全灭固然可喜，如果只打死两个还有活口也不错，立刻吸魂发动天龙八部，天龙八部良好的转向性往往会把无辜的火神也打中，威力不低。



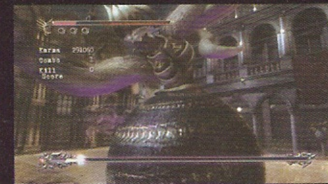
章节11　水都の夜

这是绫音关，舞台是夜幕下的威尼斯。绫音的飞燕对狼人和魔神的断头率不低，麻烦的反而是忍者和法师。一开始到记忆点就有4场恶战，往第6关捡水晶骷髅的亭子那里走有宝箱，但也要多打几个狼人。记忆点前河边的战斗比较凶险，敌人是法师、爪忍和刀忍的组合，在河边战斗非常不利，但也有一个飞燕同时秒数个敌人的可能性存在。

存档后会来到菜市场，这里地形狭窄，法师放三向火的话很难躲开，是本关的难点所在。打过之后前面有魔神和记忆点。之后来到大厅，会遇到最后一批忍者。杀光之后是BOSS战。

BOSS 御婆

这个BOSS的实力连杂兵都不如，只要用飞燕就能轻松搞定。低难度下反复用飞燕硬拼都能过。如果想无伤的话，可以保持距离诱其使用转圈挥手那招，之后立刻靠近用飞燕，飞燕成功的话有几率令其倒地，此时还能趁机狂殴。



章节12　密林の默示录

杀死开始的一群地虫后来到河边，当对面出现连发火箭兵后，再往初始点方向跑回去一点，此时再回到河边对面的火箭兵即消失。之后有武器店和存档点，出木屋之后对岸会有多个火箭炮士兵出现，这里下水拼比较危险，建议是活用弓箭的自动瞄准狙之。清光敌人后在右侧木屋里可以找到第22个水晶骷髅，中间最上面的箱子里有"神命珠"，其他还有一些补给品。在木屋最左侧有个小门，从这里来到水下的门。

由树枝荡到对岸，在爬绳索时会有士兵干扰，用弓箭将他们解决后重新回到绳索上。远处有第23个水晶骷髅，由绳索荡向树枝便可到达，此处还有商店可供补给。进入丛林深处存档，注意这个存档点非常重要，因为再往前向会在洞口遇到30来只地底爬虫，此处是赚取杀敌数的最好地点。杀光虫类之后跳下窟窿，马上又有一个存档点。如果想赚取杀敌数的话就别存档，在前面的沼泽里死掉。这样选择接关的话就能从大量爬虫之前那个存档点开始，而之前杀的虫也算数，在这里大概2分钟就能干掉30来只虫，之后在沼泽死掉重来即可。当然建议在选关模式中来刷会比较省心。

在沼泽地有大量巨型地虫，比较麻烦，此处还有第24个水晶骷髅。出现的电锯怪倒是不足为虑，用各种断肢技都能轻松断肢再终结。前面的水塘里有大量食人鱼，只要在岸上射箭就能轻松搞定它们。在水底有回复药，而水塘上的一个树洞里可以找到了第1颗"傀封珠"。上岸后有存档点、商店，调查大门后出现一批电锯兵和地虫。杀光后前进，水塘左侧箱子里又是一个"还魂护符"。潜水到达另一边，在河边发生剧情，之后在水下的尸体旁找到第25个水晶骷髅。往山上走一段，就会进入本关的BOSS战。

BOSS 黑龙　推荐武器：3级严龙・伐虎

在黑龙的正面会非常危险，无论是冲撞还是喷火的威力都很大。黑龙升天后能压能撞，比较难缠，一定要近身缠斗，这样它上天后基本上只会压下来，这时就大天升伺候。黑龙的尾巴攻击频率很高，因此建议从侧面以钟馗天翔飞燕打，此招出招后在空中有移动效果，还可以用手里剑取消，因此如果黑龙召唤火柱的话多半会落空，反而成了双刀的表演时间。砍到一半HP后进入终结技时间，发动之后黑龙断尾。之后它会带火，此时从侧面接近的话会被烧到。再把HP削减到一定程度，就会进入最后的终结技时间。



章节13　生祭の魔宫

一上来有武器店。可能是因为天空下起了血雨，令这一关出现的蜈蚣也全身血红，它们的攻防能力有所提升。沿途注意山谷下方有一个宝箱，那里有"神命珠"。过了血雨地带，在前面山道上有罗刹，可以提前蓄好力等它来送死。在硫酸池遇到巨大地虫和无数小虫，在硫酸池里会持续减体力，推荐先在岸上的角落里干掉小虫再收拾大虫。

过了硫酸池后前进，连续两次墙上跑到达对面后，反身再跑一次墙，就能取得第26个水晶骷髅。存档后下楼梯，左侧角落有第27个水晶骷髅。往前走有几个压力机关，跳起锤地（如棍子的空中△），会放下巨大骨架，里面有一些道具，包括第8颗"傀封珠"，此时忍术可以全部升满了。



往前走宝箱里有九字神珠，前行一段发生剧情，在这里打开压力机关的话会出现一只大怪鸟，这里换轰炮大筒上，很容易对付，消灭大鸟后有一个宝箱，里面是回复道具。之后往上走就是有名的好汉坡，和X360版相比这里的敌人少了很多，出现位置也比较诡异，还是用镰刀的蓄力超杀秒之。过了好汉坡之后有商店和存档，之后就轮到BOSS出场了。

BOSS 血神伊莉莎白 推荐武器：3级暗月镰刀

血神是比较好对付的BOSS，最安全的打法就是始终保持在她的冲刺攻击冲不到的距离，然后利用大镰刀二段蓄力的远程攻击虐待她即可。在远距离的情况下，她的攻击套路就只剩下冲刺和吸血两种了。冲刺攻击在此时就是找打的，不过吸血不可不防，如果看她飞起来就要小心了。此时不要再蓄力，如果看她使用吸血，就立刻用跳闪向她靠近，靠近后使用飞燕或空中△攻击，有一定将其击落，这时就可以任你鱼肉，可以砍完一套△△△再从容撤退。如果你在蓄力完成时她使用吸血攻击，可以先放完超杀再用里风闪人，毫发无损。

章节14 凶刃の墓标

剧情过后，不管你之前把龙剑升到几级，这次都变成了4级的真龙剑。舞台再次回到隼之村，一上来是一群加强的忍犬，杀光后前面有武器店。存档点过后不久会遇到双天狗，不过隼龙打他们太轻松了。

BOSS 双天狗 推荐武器：3级无想新月棍

天狗还是那些老招，躲开之后□□△还击即可。还有更轻松的打法，就是等它从天砸地时立刻闪开，然后蓄胧影，不管它是收招还是继续砸地，时间都是绝对够的，之后一个超杀就能打掉不少血。最后打死一只，打残一只，残废的那个逃跑了。



来到一片空地处，先后出现数个罗刹，比较麻烦，看准时机用天水影搞定。这个场地中有三个箭靶，射中之后会分别出现黄、蓝、红3种魂，最多可以射3次，因此就不必吝惜忍术了。之后从新开的门进去，内有商店，注意突然跳出两个爆忍偷袭。上楼后跳下窗子，向右走到小屋角落，有一具尸体，身上有灵命夏草，旁边的角落里可以找到第28个水晶骷髅。潜水来到竹林，打破亭子可取得第29个水晶骷髅。穿过竹林，存档。山洞里有九字神珠。

进入小屋后，在一具尸体上捡到鬼神珠，鬼神珠收集之旅结束。由枯井井口跳下，可在尸体上捡到"神命珠"。由此处往山下最下方走（也就是1代的起点），可在角落找到第30个水晶骷髅，"水晶骷髅"的收集也到此结束。由绳索爬过去，在树林里的敌人是杀不完的，撑过一阵子后发生剧情，村正老爷子秒杀所有敌人，还给了隼龙一个体力全回复的"村正饭团"。

前行一段有两处空旷的战场，必须杀完人才能前进。第2处有天狗加杂兵的组合，简单。这里的宝箱有血，另外在一具尸体上取得了最后一颗"神命珠"，"神命珠"也收集完毕。行至在山顶，会遇到我们的老朋友幻心。

BOSS 邪忍王幻心 推荐武器：3级无想新月棍

和上次相比幻心又多了几招，比较厉害的有二段突击和挑空饭纲落，中了不死也残废。打法和前两次没变化，还是饭纲落伺候，适应之后就简单了。



章节15 破灭の胎动

一上来有一大群敌人，可打可逃。接下来是BOSS连战。

BOSS 牛魔王 推荐武器：3级硬壳猛禽爪

也就是瑞切尔关的BOSS，同样带有杂兵，非常麻烦。不过隼龙的忍术可比瑞切尔强太多了，老规矩，先灭杂兵，再静候它落地。落地后同样是绕开它的右手，然后以朱雀鹏翼（□□前□△△△）还击，因为牛魔王此时不能动，因此会照单全收，威力巨大！

到岩浆地带要注意，落入岩浆会持续掉血。这里有不少敌人，建议灭完再走，因为前方有记录点。来到大片开阔地时会看到幽灵鱼，来到中央后发生情节，火神登场。

BOSS 火神塞德尼斯 推荐武器：3级严龙·伐虎

这回的火神非常麻烦。招式方面多了四连火球击，前者建议用大天升躲，后者躲掉后可以靠近狂殴。这一战的恶心之处在于周围都是岩浆，被BOSS打下去之后会持续损血，不时出现的红蝎子也相当讨厌。恶心的视角也严重限制了玩家的发挥。打法方面和之前一样，以大天升躲它的砸地，之后连续追击。地面召唤火柱和发射激光时也是还击的大好时机。

打败火神取得"魔焰之心"。在雾之森可存档和购物，这里会遇到大批幽灵鱼，老规矩，射死一只后引过来慢慢收拾。通过雾之森后，就是本关的最后一场BOSS战。

BOSS 风神沃夫 推荐武器：3级破碎牙·阎魔

本次老狼带着升过级的镰刀和众多人马骑士再次归来，一开始首先蓄力二段超杀，当人马靠近时施展可以瞬间秒掉不少。接下来就以火炎龙清理剩下的人马。人马全灭后老狼亲自出马，这回它不再盲目地使用冲撞了，要设法靠近它并躲开它威力大的单招，之后再还击。可悲的是破碎牙·阎魔的□□前□□对它依然有特效，在中忍和上忍难度同样能连用将其轻松连死。

章节16 魔狱！冥府深渊

捡起"兽岚之心"往前走，进入魔城后路上会出现大量强化兵、女机械兵，在远处用镰刀超杀可毫发无损，暗极重波弹也很有快感。杀光一批忍者后，双天狗再次出现，这回地形比较狭窄，注意别被两人夹击，打法倒是没什么变化。来到记忆点，有大批忍者出现。由柱子处右转，杀完所有骷髅虫后，宝箱里有蓝魂和

幽灵鱼。之后往回走，干掉一批白衣忍者和法师后从另一侧进入。这里有一些瘤状物，部分打破后会出现敌人，其中还有罗刹。因此不要一口气把瘤子都打破，可以用二级棍子蓄力灭之，这样至少能抢先干掉一个杂兵。之后跳下悬崖，就遇到了本关的BOSS雷神。

BOSS 雷神艾力克 推荐武器：4级真龙剑

雷神也是个完全没长进的家伙，老规矩，用真龙剑的前△△就能秒，没什么好说。

章节17 毒血に死す

这是剧情模式的最后一关。一开始先拾得苍雷之心，前方只有几场杂兵战，都还不难。血池里的食人鱼在岸上用箭射死。接下来是BOSS连战的部分了。

BOSS 邪忍王幻心 推荐武器：3级无想新月棍或双拐

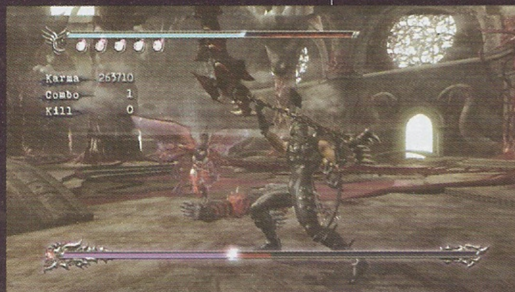
魔化幻心的招式多了不少，地火那招又快又不能防，要及时闪开。这一战不能用饭纲落，因此只能等他出招落空后再以□□△还击了。幻心有时会突然移到上空往下扔镖，特别是到后期用得更频繁。此时可以换双拐出马，双拐的二重岚（摇杆一周＋△）和双刀的大天升一样有无敌时间，只是第一段并不无敌，但段数更高、伤害更大。躲开幻心的攻击立刻里风到近身使用二重岚就可以了，这招可以无视幻心的上方瞬移，落地就给予致命打击。



胜利后幻心把邪神剑交给隼龙，原先的双刀升至4级，更名为"龙剑・邪神剑"。接下来是对血神的战斗。

BOSS 血神伊莉莎白 推荐武器：3级暗月镰刀

虽然伊莉莎白把幻心当成无用的道具，但是幻心用自己的方式报了仇。开战后立刻往左边飞逃至幻心的尸骸，然后始终保持和血神隔尸相望。幻心的尸体有如一堵无形的墙，会把血神所有的地面招式全部化为无形，而隼龙只要舒舒服服地蓄二段超杀轰就可以了。不过血神也会不断移动，要始终保持和她隔尸相望。另外当血神飞起来的时候，她的冲撞是可以冲过尸体的，另外在空中也有可能使用强大无比的地缚投，因此一看到她飞起来就不要蓄力，随时准备开溜。等她落了地，再来和她唱一出"隔尸相望"。



击败血神后得到"赤血之心"。进入中间的传送点，马上是一群忍者冲上来，他们深知你一直没有存档，所以一定要将你致于死地。打过之后可以购买物品和记录，接下来是最终决战。

BOSS 凶魔皇帝达拉·戴 推荐武器：3级暗月镰刀

这个BOSS非常厉害，连召唤出来的杂兵也是魔神级别的。不过以个人经验来看，在本作中他似乎不像X360版那样飘在空中死活不下来，这就给了我们很好的反击机会。老规矩，先用忍术秒杂兵。BOSS的地面三连斩和投技之后都可以用镰刀的△△△还击。他放雷电时可以用跳闪接近他，然后空中□□△还击，给予重创。



BOSS 邪魔神

只能用弓箭来打的BOSS，弱点在头部和胸部的光球，射光球的伤害值很大。不过必须射中一次头部后，光球才会发光，此时才有判定，中忍难度下够射三箭的，变暗后又要再射一次头部。BOSS的攻击手段有四种，主动攻击有拳头砸、放激光、放出大量骷髅，而被打中时会吐尸骸反击，此时可闪跳两次回避，之后再射，可以取消BOSS的其他攻击。再躲再射，如此循环，熟练的话可以无伤通过。注意BOSS的骷髅攻击持续很长时间，一定要确保安全之后再还击。BOSS的强度和难度有关，中忍的战斗分为3个阶段，上忍为4个，超忍为5个。每个阶段的战法不变，但注意每个阶段开始时BOSS有可能用手或激光来暗算你，在接近时要特别小心。



BOSS 邪魔神最终形态 推荐武器：4级龙剑·邪神剑

因为是最后一仗，所以所有的回复道具都可以顶上。一开始就可以跳到它的左边等它出招，它无非就是拍地攻击和放激光，躲过之后立刻跳到它怀里用□△□□□△狂殴之。接下来它有可能出拍地、投技和激光，投技和拍手比较像，可以先用大升斩回避，如果是投技的话就能躲开，再还以□△□□□△。如果是拍地的话落地就要放忍术再还击。激光往侧面躲即可。BOSS的血不算厚，而且我方有大量回复药，胜利不在话下！最后的最后是终结技时间，靠近△，搞定收工！



文 胜负师 美编 木仙

428 被封锁的涩谷

Chunsoft的文字冒险游戏在业界可谓独树一帜，《428》是其进入次世代以来的心血结晶之作，除了在日本主流游戏媒体上获得满分评价之外，还获得了不少的奖项。从低清平台移植至神机的《428》不仅将画面高清化，在细节方面也有所改变，再加上追加了奖杯系统，即便已经体验过了Wii版，PS3版《428》依然值得重温。当然，《428》虽是神作，是电子小说发展至今的终极形态，但是此类游戏在国内因为语言关系也很难普及，算得上是小众向的游戏。对于有日文基础的玩家来说，《428》这样优秀的作品怎能错过；对于奖杯迷来说，一款可以把手柄放在一边，左手饮料、右手零食，偶尔按一下键，20多个小时就能取得白金奖杯的游戏不是绝后，那也是空前的。而游戏错综复杂到难以想像的剧情脉络也让攻略成为玩家的必备品，相信这篇攻略能够让剧情派在欣赏过程中阻力更小，而奖杯派在争金夺银的过程中更加得心应手。（注：本攻略同时对应PSP版《428》）

通关时间： 参考攻略达成普通结局20小时左右，全隐藏要素达成25小时左右

428 被封锁的涩谷		Spike/Chunsoft	文字冒险
PS3	428 封锁された涩谷で		日版
	2009年9月3日	1人	6800日元
	无对应周边		对应玩家年龄：15岁以上

428系统说明

基本操作	
按键	功能
十字键↑↓	文字内容翻页／选项选择
十字键←	前情提要
○键	文字内容前进（按住为高速化）／各种决定／自动模式暂停或再开
×键	自动模式关闭／各种取消
□键	TIP、JUMP关键词的选择和解除
△键	打开时间图表
L1键	与○键功能相同
L2键	与×键功能相同
R1键	消去文字内容／方向左右可调节背景明暗
START键	自动模式开关
SELECT键	开启游戏菜单

补充说明： 开启自动模式后，可用方向左右控制文字进行速度，三格为最快，但最快速度也要比按住○键的高速化慢一些。自动模式的好处是手中就算不拿手柄也没所谓，两种快进方式各有千秋。自动模式在出现选项时会暂停，选定后会继续。十字键↑↓的翻页功能只针对已经看过的剧情内容，如果文字上出现一个书本符号，就可以按○键跳到另一段开始，这个功能不会经常用到，但在游戏后期收集隐藏要素时可节省不少的时间。

进行方式

如果你认为《428》是那种连按○键就能通关的文字冒险游戏，那就大错特错了。首先，《428》的主线流程并不是单线的，故事中会有七个主角（主要是五个），他们在涩谷的行动一开始是相对独立的，甚至彼此之间并不相识，但在剧情中存在着各种选项，选项不仅决定选择者本身的命运，一个看似不起眼的选择，比如扔掉一只蟑螂，也可能对其他主角造成毁灭性的影响，当然也可能让他人化险为夷，这就是我们常说的“蝴蝶效应”。不停尝试各种选项所造成的结果，让所有主角的剧情都往好的方向发展，这样才能让流程顺利进行下去。



时间区域

各主人公的剧情是在同一个时间段里交替进行的，一般以1个小时为一个时间区域，最后一个区域为2小时。每个区域我们可以视为一个大章节，在此时间区域内的所有主人公的故事都进行到TO BE CONTINUE或END的阶段，才能进入下一个时间区域（章节）。

时间图表

游戏中非常重要的系统，时间图表上标有各个时间点，以5分钟为一个单位，不同的主人公横向排开，顺着时间线，各种已经经历过的剧情事件会按时间点排列，其中有选项、有JUMP的地方都会标出，玩家可以迅速进入特定角色的特定时间点。时间图表如果被阻塞，那么就需要改变选项或进行JUMP操作，在游戏过程中按△键可随时进入时间图表界面，只有少数剧情和通关后的隐藏剧情中才无法打开时间图表，这就让玩家有了快速改变剧情结果的途径。选择另外的选项后，打开时间图表，观察时间线的变化，再进入相应角色的时间点，这是攻略过程中玩家做的最多的事。

KEEP OUT

角色的剧情发展并非一帆风顺，在关键剧情处会出现KEEP OUT字样，剧情会暂停(但不会插播广告)。当然，这并不意味的剧情陷入死结，玩家需要在其他角色身上寻找出口，将KEEP OUT解锁后，剧情才能得以继续。

JUMP

当文字内容中出现红色关键词时按□键，再按○键决定，可进入JUMP画面。所谓JUMP就是指不同主角故事间的跳转，玩家会于当前角色的故事跳到另一个主角的特定时间点。JUMP是解锁KEEP OUT的惟一途径，但并不是所有的JUMP都与KEEP OUT相对应，有些JUMP对其他角色的故事并不会起到影响，可以说跳不跳都无所谓。需要注意的是，如果JUMP的对象剧情没有进行到JUMP所在的时间点，那么是无法跳转的。



TIP

当文字内容中出现蓝色关键词时按□键，再按○键决定，可以看到关于这个关键词的解释，除了一些特定领域的专有名词外，还有一些是与《428》故事有紧密联系的特殊名词，看一看对于理解剧情应该会有帮助。注意！有一些JUMP关键词是出现在TIP里面的，如果错过了，剧情可能无法继续下去，所以还请留意一下。



BAD END

错误的选项会引发自身或他人的BAD END(坏结局)，BAD END发生后，时间图表就会被阻断，玩家需要通过改变与之有关的选项来回避BAD END的发生。游戏中共有85个BAD END，达成全部BAD END与游戏中多个重要的隐藏要素有关，和奖杯也关系密切，但同时，这也是一项浩大的工程。请参看“428本篇攻略”部分，优先选择可以触发BAD END的选项，在BAD END发生后再更改选项，这样可以确保不出现遗漏。在菜单的BAD ENDリスト中可以查看已经达成的BAD END。

428奖杯一览

《428》的奖杯总数只有27个(8铜、12银、6金、1白金)，但金杯和银杯的数量很多。其奖杯难度原本还是比较高的，但在对照攻略的情况下，就算不懂日文，取得白金奖杯也只需要20多个小时。只要注意BAD END的收集(所有选项以完成BAD END为优先进行选择)，按照本篇攻略以普通结局通关一次就能取得与之关联的19个奖杯，再完成一次真结局，之后就可以按照各隐藏要素的提示将铃音篇、カナン编、エコ吉编、特殊章节、阴谋篇、真阴谋篇依次完成就行了。总之，参考本攻略，一切难题都可以迎刃而解。



白金  **プラチナトロフィー**
取得条件：取得除此之外的所有奖杯

金杯  **全BAD ENDコンプ**
取得条件：达成全部85个BAD END

金杯  **カナン编读了**
取得条件：完成カナン编

金杯  **NEVER ENDS**
取得条件：达成真结局

金杯  **エコ吉编读了**
取得条件：完成エコ吉篇

金杯  **阴谋编读了**
取得条件：完成阴谋篇

金杯  **真の阴谋编读了**
取得条件：完成真阴谋编

银杯  **10时BAD ENDコンプリート**
取得条件：达成10点至11点全部的BAD END

银杯  **11时BAD ENDコンプリート**
取得条件：达成11点至12点全部的BAD END

银杯  **12时BAD ENDコンプリート**
取得条件：达成12点至13点全部的BAD END

银杯  **13时BAD ENDコンプリート**
取得条件：达成13点至14点全部的BAD END

银杯  **14时BAD ENDコンプリート**
取得条件：达成14点至15点全部的BAD END

银杯  **15时BAD ENDコンプリート**
取得条件：达成15点至16点全部的BAD END

银杯  **16时BAD ENDコンプリート**
取得条件：达成16点至17点全部的BAD END

银杯  **17时BAD ENDコンプリート**
取得条件：达成17点至18点全部的BAD END



银杯 **18时以降BAD ENDコンプリート**

取得条件：达成18点至20点全部的BAD END



铜杯 **10时クリア**

取得条件：全登场角色完成10点至11点的剧情



铜杯 **14时クリア**

取得条件：全登场角色完成14点至15点的剧情



银杯 **THE END**

取得条件：达成普通结局



铜杯 **11时クリア**

取得条件：全登场角色完成10点至11点的剧情



铜杯 **15时クリア**

取得条件：全登场角色完成15点至16点的剧情



银杯 **铃音编读了**

取得条件：完成铃音篇



铜杯 **12时クリア**

取得条件：全登场角色完成12点至13点的剧情



铜杯 **16时クリア**

取得条件：全登场角色完成16点至17点的剧情



银杯 **全スペシャルエピソード开放**

取得条件：解锁全部22个特殊章节



铜杯 **13时クリア**

取得条件：全登场角色完成13点至14点的剧情



铜杯 **17时クリア**

取得条件：全登场角色完成17点至18点的剧情

428本篇攻略

所谓本篇，就是游戏的主线流程。考虑到实用性和节省篇幅，所有选项不放出具体文字内容，均只列出选择之后的结果，相信这样表示会更加直接。由于"蝴蝶效应"的关系，请在游戏过程中，优先注意各BAD END相关的选项，最好能先大概看一下当前进行的时间区域中有哪些BAD END，把时间线在脑子里过一遍，一开始可能会有些不习惯，不过打过两章后应该就心中有数了。要达成BAD END，只要参看回避方法将选项反着选就行了，如果还未进行选择的是BAD END相关选项时，一般系统会视为选择了引发BAD END选项的情况，但也有少数情况例外，而同时满足多个BAD END条件时优先出现哪个结局也没有规律可循，玩家可在实际游戏过程中选择可避免已达成BAD END的选项，这样一般就不会遗漏了。在全员通过该章节后，再对BAD END进行补遗的方法也同样可行。

10：00–11：00

加纳篇





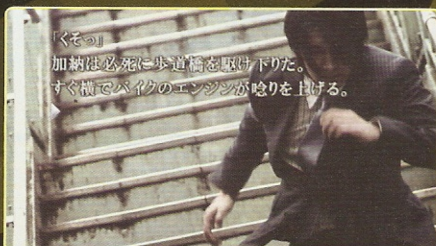
10：05 犯人……だろうか？
选A：无影响
选B：无影响

BAD END No.01 さらば渋谷署
回避方法：亚智10：30"女の子に近づく?"选B

10：30 KEEP OUT
进行条件：亚智10：30"スーツ姿の若い男"JUMP至加纳

10：30 追う?追わない?
选A：回避亚智BAD END No.06
选B：达成BAD END No.02或No.04

BAD END No.02 犯人を见失う
出现条件：亚智10：35"ナニゴトだ?"选A



BAD END No.04 外国人に击たれる
出现条件：亚智10：35"ナニゴトだ?"选B
回避方法：亚智10：35"ナニゴトだ?"选A

BAD END No.03 カラス……？
回避方法：亚智10：35"女の子の手を引いて……"选A

TO BE CONTINUED

亚智篇



10：30 女の子に近づく?
选A：达成BAD END No.05，引发加纳BAD END No.01
选B：回避BAD END No.05

BAD END No.05 警察に逮捕される
回避方法：相关选项选B，タイムチャート功能开放后方可选择

10：30 JUMP
"スーツ姿の若い男"JUMP至加纳10：30

10：35 ナニゴトだ?
选A：引发加纳BAD END No.02，回避BAD END No.04
选B：达成BAD END No.07，引发加纳BAD END No.04

BAD END No.07 ゴミ拾いを続ける
回避方法：相关选项选A

BAD END No.06 妙な男と口论になる
回避方法：加纳10：30"追う?追わない?"选A

10：35 女の子の手を引いて……
选A：回避加纳BAD END No.03
选B：引发加纳BAD END No.03

TO BE CONTINUED



11：00-12：00

加纳篇



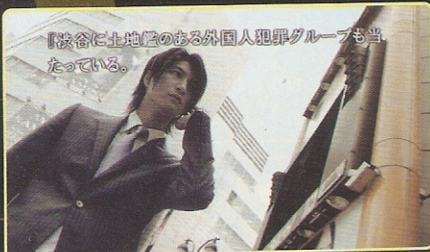
11：10 喫茶店に行く?
选A：引发御法川 BAD END No.13，引发大泽 BAD END No.15
选B：回避御法川 BAD END No.13，回避大泽 BAD END No.15

11：35 犯人の一味?
选A：无影响
选B：无影响

BAD END No.08 俺の気持ち
回避方法：タマ 11：00"どっちに渡す?"选A

11:45 リーランドが来て……
选A：无影响
选B：无影响

TO BE CONTINUED



タマ篇





11：00 どっちに渡す?
选A：回避加纳 BAD END No.08
选B：引发加纳 BAD END No.08
选C：无影响

11:15 头の部分を外そうと……
选A：无影响
选B：无影响
选C：无影响

BAD END No.11 バイト終了
回避方法：亚智 11：15"ヤクザ风の男たち"选B

11：20 饮む?
选A：无影响
选B：无影响
选C：无影响

11：20 JUMP
"溜め息"TIP 中的"御法川实"JUMP 至御法川 11：20

11：20 1本1万5千円?
选A：无影响
选B：无影响

BAD END No.12 即卖会中止
回避方法：御法川 11:30"最初に取材するのは……"选B

TO BE CONTINUED

大泽篇



加纳 11：10"茶店に行く?"选A
回避方法：亚智 11：05"男のスキをついて……"选B或C

11:10 爱が书斋に来て……
选A：无影响
选B：无影响

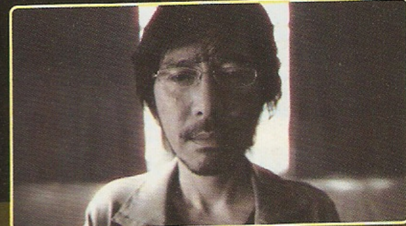
11：40 牧野に电话
选A：无影响
选B：无影响

BAD END No.15 最悪の事态
出现条件：亚智 11：05"男のスキをついて……"选A。

BAD END No.16 现实逃避
回避方法：御法川 11：30"谁に赖む?"选A

11：55 ヒステリックな爱に……
选A：无影响
选B：无影响

TO BE CONTINUED



亚智篇



11:05 男のスキをついて……
选A：达成 BAD END No.09，引发大泽 BAD END No.15
选B：回避 BAD END No.09，回避大泽 BAD END No.15
选C：回避 BAD END No.09，回避大泽 BAD END No.15

BAD END No.09 杖の男に殴られる
回避方法：相关选项选B或C

11：15 ヤクザ风の男たち
选A：引发タマ BAD END No.11
选B：回避タマ BAD END No.11

11：40 おばちゃんの证言
选A：无影响
选B：无影响

11：50 KEEP OUT
进行条件：御法川 11：50"息子"JUMP

11：50 青いワゴンが来て……
选A：回避 BAD END No.10
选B：达成 BAD END No.10

BAD END No.10 ワゴンを见失う
回避方法：相关选项选A

TO BE CONTINUED

御法川篇



BAD END No.13 5分のロス
回避方法：加纳 11：10"茶店に行く?"选B

11：15 タクシーを待たせる?
选A：无影响
选B：无影响

11：20 KEEP OUT
进行条件：タマ 11:20"溜め息"TIP 中的"御法川实"JUMP

11：25 ボツにするのは……
选A：无影响
选B：无影响
选C：无影响

11：30 谁に赖む?
选A：引发大泽 BAD END No.16
选B：回避大泽 BAD END No.16

11：30 最初に取材するのは……
选A：达成 BAD END No.14，引发タマ BAD END No.12
选B：回避 BAD END No.14，回避タマ BAD END No.12

BAD END No.14 燃える一击
回避方法：相关选项选B

11：50 JUMP
"息子"JUMP 至亚智 11：50

TO BE CONTINUED

12：00-13：00

加纳篇



12：00 不可解な时间稼ぎ
选A：无影响
选B：无影响

12：10 アヤシイ女に职务质问
选A：引发御法川 BAD END No.23
选B：回避御法川 BAD END No.23

BAD END No.17 ぼくたち结婚しました
回避方法：御法川 12：15"气になる亲子"选B

12：25 血だらけの少年
选A：无影响
选B：无影响

BAD END No.18 署に弃る
回避方法：1. 御法川 12：35"头山へのアドバイス"选A；2. 大泽 12：35"亲子に助けを求められ"选B

12：45 犯人を取り押さえて……
选A：无影响
选B：无影响

TO BE CONTINUED



12：00-13：00



タマ篇

12：05 アレ
选 A：引发亚智 BAD END No.19
选 B：回避亚智 BAD END No.19

12：15 一绪に探す？
选 A：引发御法川 BAD END No.21
选 B：回避御法川 BAD END No.21

12：35 KEEP OUT
进行条件：御法川 12：50 "ネコの着ぐるみ" JUMP

12：35 驿前で声をかけられ……
选 A：无影响
选 B：无影响

> **BAD END No.20**『あなごっち』
> **回避方法**：亚智 12：40 "执拗な男の追迹に……"选 A

TO BE CONTINUED





御法川篇

しかし、こちらにもスケジュールがある。

12：15 气になる亲子
选 A：引发加纳 BAD END No.17
选 B：回避加纳 BAD END No.17

12：25 妙な音
选 A：达成 BAD END No.22，引发大泽 BAD END No.24
选 B：回避 BAD END No.22，回避大泽 BAD END No.24

> **BAD END No.22** 事件のニオイ？
> **回避方法**：相关选项选 B

> **BAD END No.23** 千晶が逃げる
> **回避方法**：加纳 12：10 "アヤシイ女に职务质问"选 B

> **BAD END No.21** 相扑ドラマで大コケ
> **回避方法**：タマ 12：15 "一绪に探す？"选 B

12：35 头山へのアドバイス
选 A：回避加纳 BAD END No.18（条件之一）
选 A：引发加纳 BAD END No.18

12：35 KEEP OUT
进行条件：亚智 12：45 "齿ぎしり" TIP 中的"御法川实" JUMP

12：50 JUMP
"ネコの着ぐるみの人" JUMP 至タマ 12：35

TO BE CONTINUED



亚智篇

人ごみに紛れるために、今度は大通りを目指した。

12：00 气兼ねするひとみ
选 A：无影响
选 B：无影响

> **BAD END No.19** ゴキブリ
> **回避方法**：タマ 12：05 "アレ"选 B

12：05 JUMP
"谁か" JUMP 至タマ 12：05

12：10 ふざける KOK メンバー
选 A：无影响
选 B：无影响

12：15 JUMP
"父亲" JUMP 至大泽 12：20

12：40 执拗な男の追迹に……
选 A：回避タマ BAD END No.20
选 B：引发タマ BAD END No.20

12：45 JUMP
"齿ぎしり" TIP 中的"御法川实" JUMP 至御法川 12：35

TO BE CONTINUED



大泽篇

12：10 研究所のセキュリティ
选 A：无影响
选 B：无影响
选 C：无影响

12：20 嘬く田中
选 A：无影响
选 B：无影响
选 C：无影响

12：20 KEEP OUT
进行条件：亚智 12：15 "父亲" JUMP

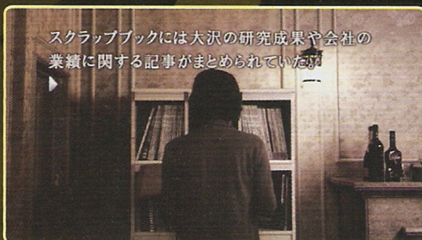
12：30 梶原にイライラ
选 A：12：35 的剧情不发生
选 B：触发 12：35 的剧情

12：35 JUMP
"亲子连れ" TIP 中的"御法川" JUMP 至御法川 12：35

12：35 亲子に助けを求められ
选 A：引发加纳 BAD END No.18
选 B：回避加纳 BAD END No.18（条件之一）

> **BAD END No.24** 爱の乱心
> **回避方法**：御法川 12：25 "妙な音"选 B

TO BE CONTINUED



13：00-14：00



加纳篇

> **BAD END No.25** 死体と思いきや……
> **回避方法**：亚智 13：10 "大通りに出て……"选 A

13：20 静夫からの电话
选 A：无影响
选 B：无影响

13：30 携带电话を取り出して
选 A：回避大泽 BAD END No.34
选 B：引发大泽 BAD END No.34

> **BAD END No.26** タリクの取り调べ
> **回避方法**：御法川 13：40 "柳下から闻くことは？"选 B

13：45 JUMP
"男" TIP 中的"御法川" JUMP 至御法川 13：40

13：45 アフロヘアーの男が……
选 A：无影响
选 B：无影响
选 C：无影响

TO BE CONTINUED



亚智篇



13：05 外国人の不可解な行动
选 A：无影响
选 B：无影响

13：05 KEEP OUT
进行条件：タマ 13：10 "カップル" TIP 中的"远藤亚智" JUMP

13：10 大通りに出て……
选 A：回避加纳 BAD END No.25，13:10 出现 JUMP
> 13：10 JUMP
> "大混乱" TIP 中的"加纳慎也" JUMP 至加纳 13：10

选 B：引发加纳 BAD END No.25

13：10 JUMP
"大混乱" TIP 中的"加纳慎也" JUMP 至加纳 13:10

13：20 窗を叩く男
选 A：无影响
选 B：无影响

13：25 なぜワゴンに犯人が？
选 A：无影响
选 B：无影响

> **BAD END No.27** 杖の男に袭われる
> **回避方法**：大泽 13：35 "梶原の料理"选 A 或 C

13：35 田中からのメール
选 A：无影响
选 B：无影响

13：50 JUMP
"田中さん？" TIP 中的"大泽贤治" JUMP 至大泽 13:55

13：50 JUMP
"ネコ" JUMP 至タマ 13:40

> **BAD END No.28** なんでネコ……？
> **回避方法**：タマ 13：40 "着ぐるみをどうする？"选 B

13：55 杖の男が入ってきて……
选 A：无影响
选 B：无影响

TO BE CONTINUED

信息集结 特征集结 动作集结 攻略集结

13：00-14：00

タマ篇

13 ： 00 何を卖る？
选 A：回避 BAD END No.29，回避御法川 BAD END No.32
选 B：达成 BAD END No.29，引发御法川 BAD END No.32



BAD END No.29 就职～南米へ～
回避方法：相关选项选 A

BAD END No.30 国外逃亡
回避方法：御法川 13 ： 05 “女の子とぶつかって……”选 A

13 ： 05 胜负はもちろん……
选 A：达成 BAD END No.31，13：35 出现 JUMP
- 13 ： 35 JUMP
- “タイムアップ”TIP 中的“御法川实”JUMP 至御法川 13 ： 15

选 B：回避 BAD END No.31
选 C：回避 BAD END No.31

BAD END No.31 ジャンケン惨败
回避方法：相关选项选 B 或 C

13 ： 10 JUMP
“カップル”TIP 中的“远藤亚智”JUMP 至亚智 13 ： 05

13 ： 20 JUMP
“见觉えのない男の人”JUMP 至御法川 13 ： 15

13 ： 25 客に白い眼で见られ……
选 A：无影响
选 B：无影响
选 C：无影响

13 ： 35 JUMP
“男の人”JUMP 至御法川 13 ： 35

13 ： 40 着ぐるみをどうする？
选 A：引发亚智 BAD END No.28
选 B：回避亚智 BAD END No.28

13 ： 40 KEEP OUT
进行条件：亚智 13 ： 50 “ネコ”JUMP

TO BE CONTINUED

大泽篇

13 ： 00 梶原に詰め寄られて……
选 A：无影响
选 B：无影响
选 C：无影响

13 ： 10 米国行きを断念する？
选 A：无影响
选 B：无影响

BAD END No.34 思考停止
回避方法：加纳 13 ： 30 “携帯电话を取り出して”选 A

13 ： 30 もっと大変なこと……？
选 A：无影响
选 B：无影响

13 ： 35 梶原の料理
选 A：回避亚智 BAD END No.27
选 B：引发亚智 BAD END No.27
选 C：回避亚智 BAD END No.27

13 ： 55 KEEP OUT
进行条件：亚智 13 ： 50 “田中さん？”TIP 中的“大泽贤治”JUMP

TO BE CONTINUED



御法川篇

13 ： 05 女の子とぶつかって……
选 A：回避タマ BAD END No.30
选 B：引发タマ BAD END No.30

BAD END No.32 ボツ
回避方法：タマ 13 ： 00 “何を卖る？”选 A

13 ： 15 始まらなかったら？
选 A：无影响



选 B：无影响
选 C：无影响

13 ： 15 KEEP OUT
进行条件：タマ 13 ： 35 “タイムアップ”TIP 中的“御法川实”JUMP

BAD END No.33 大暴れ
回避方法：タマ 13:05 “胜负はもちろん……”选 B 或 C

13 ： 15 KEEP OUT
进行条件：タマ 13 ： 35 “タイムアップ”TIP 中的“御法川实”JUMP

13 ： 35 JUMP
“ネコの着ぐるみ”JUMP 至タマ 13 ： 35

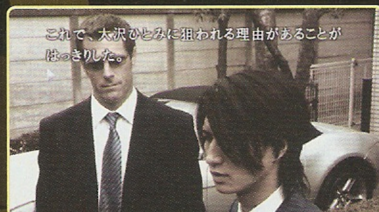
13 ： 40 柳下から闻くことは？
选 A：引发加纳 BAD END No.26
选 B：回避加纳 BAD END No.26

TO BE CONTINUED

14：00-15：00

加纳篇

14 ： 10 KEEP OUT
进行条件：大泽 14 ： 10“プリティーハニー”TIP 中的“加纳慎也”JUMP



14 ： 15 逃げ出す外国人
选 A：无影响
选 B：无影响

14 ： 20 KEEP OUT
进行条件：大泽 14:20 “刑事”JUMP

14 ： 20 犯人グループの狙いは…
选 A：引发大泽 BAD END No.40
选 B：引发大泽 BAD END No.41，引发御法川 BAD END No.38
选 C：回避以上所有 BAD END

14 ： 20 JUMP
“大泽”JUMP 至大泽 14 ： 20

BAD END No.35 CATS
回避方法：マリア 14 ： 00 “处分してもらう？”选 A

TO BE CONTINUED

亚智篇

14 ： 05 姊について话すひとみ
选 A：无影响
选 B：无影响
选 C：无影响

14 ： 05 ミスキャンパス !?
选 A：无影响
选 B：无影响



选 C：无影响

14 ： 15 タマくんの彼氏？
选 A：无影响
选 B：无影响
选 C：无影响

14 ： 20 ひとみに无视されて……
选 A：引发マリア BAD END No.37
选 B：回避マリア BAD END No.37

14 ： 25 KEEP OUT
进行条件：マリア 14 ： 30 “男の人”JUMP

BAD END No.36 消防队はお呼びじゃねえ
回避方法：マリア 14 ： 30 “新手のナンパ？”选 A

14:40 ヤクザに络まれて……
选 A：无影响
选 B：无影响
选 C：无影响

TO BE CONTINUED

INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

14：00-15：00



マリア篇

14：00 处分してもらう？
选A：回避加纳 BAD END No.35
选B：引发加纳 BAD END No.35



14：10 借金取りが来て……
选A：无影响
选B：无影响

BAD END No.37 谜の男
回避方法：亚智 14：20"ひとみに无视されて……"选B

14：30 JUMP
"男の人"JUMP 至亚智 14：25

14：30 新手のナンパ？
选A：回避亚智 BAD END No.36
选B：引发亚智 BAD END No.36

14：40 花にどう言おう……
选A：无影响
选B：无影响

TO BE CONTINUED



大泽篇

14：00 田中のメールの相手は……
选A：无影响
选B：无影响
选C：无影响

BAD END No.41 A の胁威
回避方法：加纳 14：20"犯人グループの狙いは……"选B以外的选项

14：10 JUMP
"プリティーハニー"TIP 中的"加纳慎也"JUMP 至加纳 14：10

14：15 田中はどこへ行った？
选A：无影响
选B：无影响

14：20 JUMP
"刑事"JUMP 至加纳 14：20

BAD END No.40 罪の意识
回避方法：加纳 14：20"犯人グループの狙いは……"选A以外的选项

14：30 JUMP
"お客さん"JUMP 至御法川 14：30

14：30 来客
选A：引发御法川 BAD END No.39
选B：回避御法川 BAD END No.39

14：30 JUMP
"御法川"JUMP 至御法川 14：35

14：35 KEEP OUT
进行条件：御法川 14：35"紧迫した空气"TIP 中的"大泽贤治"JUMP

TO BE CONTINUED





御法川篇

14：05 インチキ呼ばわりされて
选A：无影响
选B：无影响

14：30 ミス绿山学院が现れない
选A：无影响
选B：无影响

BAD END No.38 重要参考人 A
回避方法：加纳 14：20"犯人グループの狙いは……"选B以外的选项

BAD END No.39 あらぬ疑い
回避方法：大泽 14：30"来客"选B

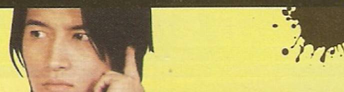
14：35 KEEP OUT
进行条件：大泽 14：30"御法川"JUMP

14：35 JUMP
"紧迫した空气"TIP 中的"大泽贤治"JUMP 至大泽 14:35

14：50 金槌を振りかぶる大洗
选A：无影响
选B：无影响
选C：无影响

TO BE CONTINUED

15：00-16：00



加纳篇



15：25「殴れ」と言われて……
选A：无影响
选B：无影响
选C：无影响

BAD END No.42 手がかり溃える
回避方法：亚智 15：30"ワゴンに近づくひとみ"选B

15：30 KEEP OUT
进行条件：御法川 15：35"背广姿の男"JUMP

15：35 JUMP
"女の子"TIP 中的"御法川"JUMP 至御法川 15：35

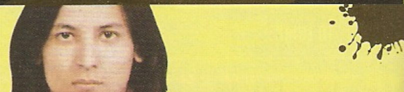
15：40 言い淀むジャック
选A：无影响
选B：无影响

15：45 都知事の记者会见
选A：无影响
选B：无影响

15：50 事件を静夫に话す？
选A：无影响
选B：无影响

15：55 JUMP
"大泽"JUMP 至大泽 15：50

TO BE CONTINUED



亚智篇

BAD END No.43 外国人に刺される
回避方法：御法川 15：00"传えに奔る？"

15：05 ぶつかる
选A：引发マリア BAD END No.45
选B：回避マリア BAD END No.45

15：15 监视カメラ
选A：达成 BAD END No.44，引发マリア BAD END No.46
❯ 15：20 JUMP
❯"マリア"JUMP 至マリア 15：25
选B：回避 BAD END No.44，回避マリア BAD END No.46

BAD END No.44 路地で姊妹が
回避方法：相关选项选B

15：20 JUMP
"姊ちゃん"JUMP 至マリア 15：25

15：30 JUMP
"全力疾走"TIP 中的"あの男"JUMP 至御法川 15：25

15：30 ワゴンに近づくひとみ
选A：引发加纳 BAD END No.42，引发御法川 BAD END No.49
选B：回避加纳 BAD END No.42，回避御法川 BAD END No.49

TO BE CONTINUED



15：00-16：00

マリア篇





15：00 杖の男から逃げる？
选 A：回避御法川 BAD END No.48
选 B：引发御法川 BAD END No.48，15：20 剧情不发生

> **BAD END No.47 目指せ大食い王座**
> **回避方法**：御法川 15：15“逃げ出す柳下”选 B

15：20 名前は……？
选 A：无影响
选 B：无影响
选 C：无影响
选 D：无影响

15：20 ヒント闻きたい？
选 A：无影响
选 B：无影响

15：25 KEEP OUT
进行条件：亚智 15:20“姉ちゃん”或“マリア”JUMP

> **BAD END No.45 突然の爆风**
> **回避方法**：亚智 15：05“ぶつかる”选 B

> **BAD END No.46 女の子をかばって……**
> **回避方法**：亚智 15：15“监视カメラ”选 B

TO BE CONTINUED

大泽篇



15：30 クラシックを荐められて
选 A：无影响
选 B：无影响

15：40 バナナは结构
选 A：无影响
选 B：无影响

> **BAD END No.50 ひとみの死**
> **回避方法**：御法川 15：00“传えに弃る?”选 A

15：50 KEEP OUT
进行条件：加纳 15：55“大泽”JUMP

15：55 JUMP
“本部”TIP 中的“刑事”JUMP 至加纳 15：55

TO BE CONTINUED



御法川篇



15：00 传えに弃る？
选 A：回避亚智 BAD END No.43，回避大泽 BAD END No.50

15：15 柳下が向かう先は？
选 A：无影响
选 B：无影响
选 C：无影响

> **BAD END No.48 不意の爆发**
> **回避方法**：マリア 15：00“杖の男から逃げる?”选 A

15：15 逃げ出す柳下
选 A：引发マリア BAD END No.47
选 B：回避マリア BAD END No.47

15：20 立ちふさがるミクに……
选 A：无影响
选 B：无影响
选 C：无影响

15：25 KEEP OUT
进行条件：亚智 15：30“全力疾走”TIP 中的“あの男”JUMP

> **BAD END No.49 大事件の予感**
> **回避方法**：亚智 15：30“ワゴンに近づくひとみ”选 B

15：35 JUMP
“背广姿の男”JUMP 至加纳 15：30

TO BE CONTINUED



16：00-17：00

亚智篇



> **BAD END No.54 桐生の急袭**
> **回避方法**：御法川 16：05“蹴踬いた男に……”选 A

16：05 様変わりした **KOK**
选 A：达成 BAD END No.55，引发加纳 BAD END No.51，引发御法川 BAD END No.59
选 B：回避 BAD END No.55，回避加纳 BAD END No.51，回避御法川 BAD END No.59

> **BAD END No.55 タクシーにはねられる**
> **回避方法**：相关选项选 B

16：05 病院に行く？
选 A：引发加纳 BAD END No.52
选 B：回避加纳 BAD END No.52

16：25 その正体は……？
选 A：无影响
选 B：无影响

TO BE CONTINUED



加纳篇



> **BAD END No.51 人身事故の事情听取**
> **回避方法**：亚智 16：05“様变わりした KOK”选 B

16：20 久濑の相谈
选 A：回避御法川 BAD END No.61
选 B：引发御法川 BAD END No.61
选 C：引发御法川 BAD END No.61

16：25 何かをしていたい
选 A：回避御法川 BAD END No.62
选 B：引发御法川 BAD END No.62
选 C：引发御法川 BAD END No.62

> **BAD END No.52 建野に会いに行けず……**
> **回避方法**：亚智 16：05“病院に行く?”选 B

16：40 JUMP
“マリア”JUMP 至マリア 16：10

16：40 JUMP
“男”JUMP 至御法川 16：10

> **BAD END No.53 マリアと建野を見失う**
> **出现条件**：御法川 16：05“落ち　む御法川”选 A，御法川 16：05“蹴踬いた男に……”选 B；御法川 BAD END No.57 出现状态
> **回避方法**：御法川 16：05“落ち　む御法川”选 B，御法川 16：05“蹴踬いた男に……”选 A

TO BE CONTINUED

マリア篇





16：10 幼なじみの写真
选 A：无影响
选 B：无影响
选 C：无影响

16：10 KEEP OUT
进行条件：加纳 16：40“マリア”JUMP

> **BAD END No.56 杖の男に连れられて……**
> **出现条件**：御法川 16：05“落ち　む御法川”选 A，御法川 16：05“蹴踬いた男に……”选 B；御法川 BAD END No.57 出现状态
> **回避方法**：御法川 16：05“落ち　む御法川”选 B，御法川 16：05“蹴踬いた男に……”选 A

END

16：00-17：00

大泽篇



16：10 味方は誰もいない……
选 A：达成 BAD END No.63，引发御法川 BAD END No.60
› 16：10 KEEP OUT
› **进行条件**：御法川 16：15 "大泽贤治" JUMP
选 B：回避 BAD END No.63，回避御法川 BAD END No.60

BAD END No.63 牧野の妨害
回避方法：相关选项选 B

16：35 梶原がいてくれると……
选 A：无影响
选 B：无影响
选 C：无影响

16：40 プリティーハニーのレス
选 A：无影响
选 B：无影响

TO BE CONTINUED



御法川篇





16：05 落ち込む御法川
选 A：引发加纳 BAD END No.53，引发マリア BAD END No.56
› 16：10 KEEP OUT
› **进行条件**：加纳 16：40 "男" JUMP
选 B：回避加纳 BAD END No.53，回避マリア BAD END No.56

16：05 蹴踬いた男に……
选 A：回避亚智 BAD END No.54
选 B：达成 BAD END No.57，引发亚智 BAD END No.54
选 C：达成 BAD END No.58，引发亚智 BAD END No.54

BAD END No.57 放置
引发条件：16：05 "落ち　む御法川" 选 A 必要
回避条件：相关选项不选 B

BAD END No.58 メッタ打ち
回避条件：相关选项不选 C

BAD END No.59 警察へ出头
回避方法：亚智 16：05 "様変わりした KOK" 选 B

16：15 JUMP
"大泽贤治" JUMP 至大泽 16：10

BAD END No.60 研究所で拘束される
回避方法：大泽 16：10 "味方は誰もいない……" 选 B

16：20 肩代わりしますか？
选 A：无影响
选 B：无影响
选 C：出现新选项
› 16：20 チャラにしてくれないか？
› 选 A：无影响
› 选 B：出现新选项
›› 16：20 チャラにしろ
›› 选 A：无影响
›› 选 B：无影响

BAD END No.61 海の男になる
回避方法：加纳 16：20 "久瀬の相談" 选 A

BAD END No.62 花が捕まる
回避方法：加纳 16：25 "何かをしていたい" 选 A



TO BE CONTINUED

17：00-18：00

加纳篇



17：00 ひとみの居场所を讯かれ
选 A：无影响
选 B：无影响
选 C：无影响

17：05 抗ウイルス剤の盗み方
选 A：无影响
选 B：无影响
选 C：无影响
选 D：无影响

17：10 引っかかること
选 A：无影响
选 B：无影响
选 C：无影响

17：10 なぜマリアを誘拐した？
选 A：无影响
选 B：无影响
选 C：无影响



17：30 GPS の指し示す先
选 A：无影响
选 B：无影响

17：35 JUMP
"若い男" JUMP 至亚智 17：35

17：35 KEEP OUT
进行条件：亚智 17：40 "见觉得えのない男" JUMP

17：55 JUMP
"大泽贤治" JUMP 至大泽 17：50

TO BE CONTINUED

亚智篇



17：10 道玄坂を上って自宅へ
选 A：无影响
选 B：无影响

17：20 ジャックの电话
选 A：无影响
选 B：无影响
选 C：无影响

17：25 KEEP OUT
进行条件：御法川 17：35 "よくある名前" 选 C 后，御法川 17：35 "远藤" JUMP

17：30 拳銃を抜くジャック
选 A：无影响
选 B：无影响

17：40 JUMP
"见觉えのない男" JUMP 至加纳 17：35

TO BE CONTINUED

大泽篇



17：35 KEEP OUT
进行条件：御法川 17：40 "大泽贤治" JUMP

17：50 问いかけ
选 A：无影响
选 B：无影响

17：50 KEEP OUT
进行条件：加纳 17：55 "大泽贤治" JUMP

END

御法川篇





17：05 何を取る？
选 A：无影响
选 B：无影响

17：10 待ち合わせどこにする？
选 A：回避 BAD END No.64
选 B：达成 BAD END No.64
选 C：回避 BAD END No.64

17：15 待て！
选 A：无影响
选 B：无影响
选 C：无影响

BAD END No.64 そば屋の惨剧
回避方法：相关选项不选 B

17：35 よくある名前
选 A：无影响
选 B：无影响
选 C：JUMP 至亚智 17：25 必要选项
选 D：不出现下一个选项

17：35 よくある名前 2
选 A：无影响
选 B：无影响
选 C：无影响
选 D：无影响

17：35 JUMP
"远藤" JUMP 至亚智 17：25

17：40 JUMP
"大泽贤治" JUMP 至大泽 17：35

TO BE CONTINUED

18：00-20：00

18：00-20：00

御法川篇

18：05 最后の頼み
选 A: 回避 BAD END No.79
选 B: 回避 BAD END No.79
选 C: 达成 BAD END No.79
选 D: 回避 BAD END No.79

BAD END No.79　GAME OVER
达成条件: 相关选项先选 C，之后会进入游戏的迷宫世界。出现 GAME OVER 比较快的选择是左、左、左，最后选 C "もう寝る"
回避方法: 相关选项不选 C



18：15 原稿、読んでください
选 A: 无影响
选 B: 无影响
选 C: 无影响

18：25 JUMP
"男" TIP 中的 "远藤亚智" JUMP 至亚智 18：25

END

亚智篇

18：05 KEEP OUT
进行条件：加纳 18：05 "亚智" JUMP

18：10 増援
选 A: 无影响
选 B: 无影响

18：10 JUMP
"加纳" JUMP 至加纳 18:05

18：20 怒る中年
选 A: 无影响
选 B: 无影响

18：25 见张りの二人に
选 A: 无影响
选 B: 无影响

18：25 KEEP OUT
进行条件: 御法川 18：25 "男" TIP 中的 "远藤亚智" JUMP

18：30 騒ぐ KOK メンバーたち
选 A: 无影响
选 B: 无影响

18：30 JUMP
"妙な男" JUMP 至御法川 18：30

18：30 ギロチン
选 A: 无影响
选 B: 无影响

18：45 JUMP
"加纳" JUMP 至加纳 18:45

18：55 KEEP OUT
进行条件: 加纳 19：00 "亚智" JUMP

19：00 たかぶる感情
选 A: 无影响
选 B: 无影响
选 C: 真结局出现条件之一

19：00 JUMP
"加纳" JUMP 至加纳 19:05

19：05 アルファルドの余裕
选 A: 无影响
选 B: 无影响

BAD END No.72 谜の爆发
回避方法: ジャック 18：20 "マリアが逃げなければ" 选 C

BAD END No.73 确保失败
回避方法: 加纳 19：05 "逃げるアルファルド" 选 B

BAD END No.74 谜の爆发
回避方法: 建野 18：55 "カナンを中に入れるか？" 选 B

BAD END No.75 谜の爆发
回避方法: 建野 19：05 "ひとみへの电话" 选 B

19：05 KEEP OUT
进行条件: ジャック 19：05 "亚智" JUMP

19：05 JUMP
"ジャック" JUMP 至ジャック 19：05

BAD END No.76 爆弹が爆发する
回避方法: 加纳 19：10 "どこに爆弾を仕掛ける？" 选 A，选 B 引发

BAD END No.77 爆弹が爆发する
回避方法: 加纳 19：10 "どこに爆弾を仕掛ける？" 选 A，选 C 引发

19：10 爆弾はどこに？
选 A: 无影响
选 B: 无影响
选 C: 无影响

BAD END No.78 爆弹が爆发する
回避方法: 加纳 19：15 "決断のとき" 选 A

19：15 JUMP
"加纳" JUMP 至加纳 19：15

TO BE CONTINUED

加纳篇

18：05 JUMP
"亚智" JUMP 至亚智 18：05

18：05 KEEP OUT
进行条件: 亚智 18：10 "加纳" JUMP

18：10 建野の言叶に……
选 A: 触发 18：10 剧情
> 18：10 立ち去る建野に……
> **选 A**: 不触发 18：10 JUMP
> **选 B**: 触发 18：10 JUMP
>> 18：10 JUMP
>> "建野" JUMP 至建野 18：05

选 B: 不触发 18：10 剧情

18：40 ジャックの提案
选 A: 不触发相关 JUMP
选 B: 触发相关 JUMP
> 18：40 JUMP
> "约束" TIP 中的 "兄" JUMP 至ジャック 18：00

注：建野的剧情开始后才可以 JUMP

18：45 弃らない亚智
选 A: 无影响
选 B: 无影响

18：45 KEEP OUT
进行条件: 亚智 18：45 "加纳" JUMP

19：00 电话に出ないカナン
选 A: 无影响
选 B: 无影响

19：00 JUMP
"亚智" JUMP 至亚智 18：55

19：00 ウ一ア·ウイルス
选 A: 无影响
选 B: 无影响

19：05 JUMP
"亚智" JUMP 至亚智 19：05

19：05 JUMP
"ジャック" JUMP 至ジャック 18：20

BAD END No.65 谜の爆发
回避方法: ジャック 18：20 "マリアが逃げなければ" 选 C

19：05 逃げるアルファルド
选 A: 达成 BAD END No.66，引发亚智 BAD END No.73
选 B: 回避 BAD END No.66，回避亚智 BAD END No.73

BAD END No.66 确保失败
回避方法: 相关选项选 B

19：05 何を考えている？
选 A: 真结局出现条件之一
选 B: 无影响
选 C: 无影响

19：05 JUMP
"ジャック" JUMP 至ジャック 18：25

BAD END No.67 谜の爆发
回避方法: 建野 18：55 "カナンを中に入れるか？" 选 B

BAD END No.68 谜の爆发
回避方法: 建野 19：05 "ひとみへの电话" 选 B

19：05 KEEP OUT
进行条件: 建野 19：05 "加纳" JUMP

19：10 どこに爆弾を仕掛ける？
选 A: 回避 BAD END No.69，回避 BAD END No.70，回避亚智 BAD END No.76，回避亚智 BAD END No.77
选 B: 达成 BAD END No.69，引发亚智 BAD END No.76
选 C: 达成 BAD END No.70，引发亚智 BAD END No.77

BAD END No.69 爆弹が爆发する
回避方法: 相关选项选 A

BAD END No.70 爆弹が爆发する
回避方法: 相关选项选 A

19：15 決断のとき
选 A: 回避 BAD END No.71，回避亚智 BAD END No.78
选 B: 达成 BAD END No.71，引发亚智 BAD END No.78

BAD END No.71 爆弹が爆发する
回避方法: 相关选项选 A

19：15 JUMP
"亚智" JUMP 至亚智 19：15

TO BE CONTINUED



18：00-20：00　　18：00-20：00

建野篇

18：15 里返る声
选 A：无影响
选 B：无影响

18：20 检问
选 A：无影响
选 B：无影响
选 C：无影响

18：25 KEEP OUT
进行条件：ジャック 18：45 "建野" JUMP

> **BAD END No.83 不測の事态**
> **回避方法：** ジャック 18：20 "マリアが逃げなければ" 选 C

18：55 カナンを中に入れるか？
选 A：达成 BAD END No.84，引发加纳 BAD END No.67，引发亚智 BAD END No.74，引发ジャック BAD END No.81
选 B：回避加纳 BAD END No.84，回避加纳 BAD END No.67，回避亚智 BAD END No.74，回避ジャック BAD END No.81

> **BAD END No.84 无言の警告**
> **回避方法：** 相关选项选 B

19：00 JUMP
"ジャック" JUMP 至ジャック 18：50

19：05 ひとみへの电话
选 A：引发加纳 BAD END No.68，引发亚智 BAD END No.75
选 B：回避加纳 BAD END No.68，引发亚智 BAD END No.75
> 19：05 JUMP
> "加纳" JUMP 至加纳 19：05

19：10 カナンに銃を向けて
选 A：无影响
选 B：真结局出现条件之一

> **BAD END No.85 最期の射击**
> **回避方法：** ジャック 18：45 "建野への忠告" 选 B

END

ジャック篇

18：10 大介に诱拐させたのは？
选 A：无影响
选 B：无影响
选 C：无影响

18：20 マリアが逃げなければ
选 A：引发加纳 BAD END No.65，引发亚智 BAD END No.72，引发建野 BAD END No.83
选 B：引发加纳 BAD END No.65，引发亚智 BAD END No.72，引发建野 BAD END No.83
选 C：回避加纳 BAD END No.65，回避亚智 BAD END No.72，回避建野 BAD END No.83

18：20 KEEP OUT
进行条件：加纳 19：05 "ジャック" JUMP

18：25 KEEP OUT
进行条件：加纳 19：05 "ジャック" JUMP

18：45 JUMP
"建野" JUMP 至建野 18：25

18：45 建野への忠告
选 A：达成 BAD END No.82，引发建野 BAD END No.85
选 B：回避 BAD END No.82，回避建野 BAD END No.85
选 C：达成 BAD END No.82，引发建野 BAD END No.85

> **BAD END No.80 完全な败北**
> **回避方法：** ジャック 18：20 "マリアが逃げなければ" 选 C

19：05 JUMP
"亚智" JUMP 至亚智 19：05

ジャックは車を運転しながら、さらにアルフォルドの行動を推理した。

> **BAD END No.81 途切れた电话**
> **回避方法：** 建野 18：55 "カナンを中に入れるか？" 选 B

18：50 KEEP OUT
进行条件：建野 19：00 "ジャック" JUMP

19：05 伪アルファルドの目的
选 A：无影响
选 B：无影响
选 C：无影响

19：05 KEEP OUT
进行条件：亚智 19：05 "ジャック" JUMP

19：05 JUMP
"亚智" JUMP 至亚智 19：05

19：20 复仇か、任务か
选 A：无影响
选 B：无影响
选 C：真结局出现条件之一

> **BAD END No.82 舍て身の抵抗**
> **回避方法：** 18：45 "建野への忠告" 选 B

END

最终章

最终章没有复杂的选择，也不按时间进行，只会根据 18：00–20：00 中的四个选项出现普通结局和真结局两种结局。四个选项中只要有一个回答与真结局发生条件不符合，就会进入普通结局，而进入真结局的剧情中也有一个选项可以调节最终达成哪一个结局。





真结局的发生条件

加纳 19：05 "何を考えている？" 选 A
亚智 19：00 "たかぶる感情" 选 C
建野 19：10 "カナンに銃を向けて" 选 B
ジャック 19：20 "复仇か、任务か" 选 C

普通结局流程

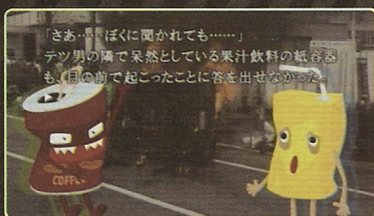
父と娘→本当の狙い→対峙→仇讨ち→すべては终わる→加纳と亚智→エンディング→崩れた计画→THE END

真结局流程

父と娘→本当の狙い→対峙（"拳铳をかまえて" 选 A 达成真结局，选 B 达成普通结局）→自分らしく→すべては终わる→加纳と亚智→エンディング→崩れた计画→NEVER ENDS

428隐藏要素

通关之后，哪怕已经达成了真结局，游戏也并未因此而结束，还有多项隐藏要素等待玩家去挖掘，其中的一些谜题设计得十分刁钻古怪而又巧妙，在不参看攻略的情况下要自己一一去发现实在是难得有些不可思议，不过《428》强大的游戏魅力也正是在这些古怪的隐藏要素中得到了升华。接下来就让我们一步一步踏向将《428》完美的大道吧。



铃音篇

在本篇收集 50 个以上的 BAD END，且达成普通结局后，会获得 WHITE BOOKMARKER，玩家可以看到铃音篇的预告。之后进入本篇按 R1 键，就可以选择铃音的追加剧情了。铃音篇除了尾声处有一处与亚智之间的 JUMP 外，没有选项，只要把铃音的故事读完就算完成铃音篇了。

铃音篇流程

初春の顷→拓也と铃音→看护师长的话→二人の病气→铃音の病室→拓也がいない→集中治疗室→珍しい血液型→梦→亚智（"亚智" JUMP 至亚智最终章结局部分）→拓也の愿い→手纸→エンディング

カナン篇

在本篇达成真结局（真结局的达成方法参看本篇攻略部分）后，会获得BLACK BOOKMARKER，玩家可以看到カナン篇的预告。之后进入本篇按R1键，就可以选择カナン的追加剧情了。カナン篇不再是真人实拍画面，而是使用了2D卡通，很有特色，全部台词都有配音，使用自动模式的话反而进程会比较慢。故事终盘会有一处与マリア之间的JUMP，但也是无关紧要的，只要把故事看完就算完成カナン篇了。

カナン篇流程

旅の始まり→蛇の动き→ヨルダン国境→カナンの事→3人のチーム→过去→ルール→幸运な兵士→サダカ→目的→行动开始→シャムの事→臆病な少女と黑い蛇→货物列车→共感觉→ウーア・プロト→铳火→兵器の欠点→死の匂い→対峙→アルファルド→二匹の蛇→亲爱なる友人→マリア（“マリア”JUMP至マリア 最终章部分）→ラストゲームへ→エンディング→THE END

エコ吉篇

在完成铃音篇和カナン篇之后，本篇的内容会发生一些小变化，部分场景中会增加TIP，利用这些TIP就要以进入搞笑的エコ吉篇了。请按以下提示顺序进行，出现KEEP OUT后，再进入下一个时间点。注意有些TIP出现的位置比较靠后，需要读一段剧情之后才会出现，请耐心等待。エコ吉篇同样没有什么生死抉择，看完所有剧情就好。而在STAFF画面中，还能看到《428》的拍摄花絮，非常有意思。另外，完成エコ吉篇后，ボーナスコンテンツ中会出现名为“エコ吉ドアドア”的迷你游戏，エコ吉要利用开门关门来解决怪物，游戏没有生命数的限制，在限定时间内关住越多的怪物，得分也就越高。游戏比较简陋复古，当然，有爱的玩家还是可以尝试一下。

新增JUMP位置

亚智15：30“シャツ”TIP中的“男”JUMP至エコ吉15：30
マリア16：00“爆发现场”TIP中的“ある者たち”JUMP至エコ吉16：00
加纳16：40“サウスヒル”TIP中的“エコ吉”JUMP至エコ吉16：40
加纳16：40“睨みつけた”TIP中的“エコ吉”（エコ吉篇“男たち”JUMP后出现）
大泽16：40“谜”TIP中的“彼ら”JUMP至エコ吉16：50
亜智17：05“路肩”TIP中的“エコ吉”JUMP至エコ吉17：05
亚智17：10“事件”TIP中的“エコ吉”（エコ吉篇“亚智”JUMP后出现）

エコ吉篇流程

15：30 その男の名は……→16：00 谜の物体→16：05 エコ吉登场→16：10 かつての英雄→16：15 杀气→16：20 “声”→16：40 シルシヲモツモノ（“男たち”JUMP至加纳16：40）→16：50 爆发の谜→16：55 绿色の怪物→17：05 ゴミ收集→17：10 亚智と出会う（“亚智”JUMP至亚智17：10）→17：25 手迟れ→17：30 巨大怪物との对决→17：35 濒死の重伤→17：40 反击→17：45 别れ→エンディング→See you again！

特殊章节

本编通关之后，在标题画面的ボーナスコンテンツ中还可以看到各登场人物的特殊剧情，但这些特殊剧情需要满足一定的条件才能开启，其中11个是要在“カルトクイズ428”中答对相应的问题，还有11个是在特定的画面中输入特定指令。指令输入不用太快，太快有时反而会失效。部分指令需要在BAD END画面中输入，引发BAD END的相关选项请参看本篇部分，注意收集到特殊章节后，还要再把相关选项还原，以解除BAD END状态。最后御法川实的特殊章节在铃音篇的“拓也と铃音”部分，可以按十字键下方向翻页，在出现书本符号处按○键跳过一段，这样能节省些时间。进入特殊章节后可按×键退出，不必看完也算收集到了。

序号	角色	出现条件
1	小津朝雄&濑川汤太郎	答对カルトクイズ428第1个问题
2	米田マキ	答对カルトクイズ428第2个问题
3	柳下纯一	答对カルトクイズ428第3个问题
4	エンジーズ	答对カルトクイズ428第4个问题
5	森田ミク	答对カルトクイズ428第5个问题
6	西泽进VS桐生洋司	答对カルトクイズ428第6个问题
7	大洗真之介	答对カルトクイズ428第7个问题
8	大杉知里子	答对カルトクイズ428第8个问题
9	久濑宏二	答对カルトクイズ428第9个问题
10	片山光一郎	答对カルトクイズ428第10个问题
11	牧野卓	答对カルトクイズ428第11个问题
12	原义男	大泽12：30“あれ、随分とあっさりしてますね”的画面中输入“右右右××右”
13	福间正道	マリア14：00“自分で処分するとは言ったものの”的画面中输入“右×××右右”
14	工藤留美	加纳15：25“その言叶の意味を加纳は啮み缔めた。”的画面中输入“右右×右右×”
15	柿沼凉子	亚智15：05 BAD END No.43“まっすぐに监视カメラモニターの～”的画面中输入“右×右右××”
16	矶千晶	御法川16：05“あの出版社までなら、10分で着きますよ”的画面中输入“右×右××右”
17	安田大成	御法川12：00“俺の言动に腹が立ったかもな。”的画面中输入“右×右右×右”
18	头山花	加纳12：40 BAD END No.18“待て!!”的画面中输入“右右×××右”
19	大门拓	亚智13：50 BAD END No.28“二人は绝句した。”的画面中输入“右×××右×”
20	竹井雅惠	大泽14：20 BAD END No.40“大泽の脑里にばたばたと～”的画面中输入“右×右×××”
21	头山照雄	亚智14:35 BAD END No.36“二人がかりで弱い者いじめかよ。”的画面中输入“右右××右×”
22	御法川实	铃音篇（拓也と铃音）“名前を闻いても……いい?”的画面中输入“右××右右×”

カルトクイズ428

这是游戏通关后在标题画面的ボーナスコンテンツ中出现的特殊模式，共有11道与游戏相关的问题需要解答，每答对一题可以看一段游戏中配角的特殊剧情。PS3版カルトクイズ428的问题很刁钻，而且内容与Wii完全不同。问题的答案不是简单的选项，而是需要输入日文假名，这对于玩家来说算得上是比较大的麻烦，这里直接给出答案，照着输入便可轻松化解这一难关。

问题01 答案：100
问题02 答案：みーちゃん
问题03 答案：5000えん
问题04 答案：きょくろん
问题05 答案：ぼんべい
问题06 答案：だいにほんへるしー
问题07 答案：すこざわ
问题08 答案：かんせんかくだい
问题09 答案：ばくだんほうかはん
问题10 答案：かなん
问题11 答案：さいどちゃねる

阴谋篇

在完成全部10个角色的END（本编7个角色，外加铃音、カナン和エコ吉），全部85个BAD END，全部22个特殊章节之后，会获得GOLDEN BOOKMARKER，这是进入阴谋篇的必要条件。

之后进入本篇御法川17:35，在“よくある名前2”的选项处选B，中村。注意此时不能开自动模式，选B后静等10秒，会接到中村的电话。中村的声音很小，当画面出现电波干扰时，需要立即晃动手中的六轴手柄，如果错过了晃动时机，就请重新再选一次。晃动大概需要持续五秒左右，之后画面变成黑底白字，看完其中的内容后，阴谋篇也就完成了。

真阴谋篇

在完成阴谋篇之后，由亚智17：10处JUMP至エコ吉篇，再以按方向下翻页的方法跳到最后一段，在最后一个画面耐心等待文字全部出现，之后立即按PS键选择退出游戏……（这个设定非常诡异）再进入游戏后即可进入依然是黑底白字的真阴谋篇！看完所有文字后会获得PRISMATIC BOOKMARKER，同时《428》的白金奖杯也应该入手了，游戏过程到此为止算是完美了。



文 胜负师 美编 anubis





做为PS家族在亚洲地区的吉祥物，小猫井上多乐（一般译为"多罗"，文中采用官方译名）已经伴随我们十年之久了，《多乐猫欢乐喵派对》正是多乐诞生十周年的纪念作品。虽然游戏并不具备华丽的次世代画面，但简约的艺术风格、丰富多彩的迷你游戏，让游戏保持了"《随身玩伴》系列"特有的清新感觉，可称得上是一款"治愈系"作品，能够缓解玩家的烦躁心情，同时也是一款非常适合与家人同乐、与恋人共享的派对型游戏。游戏还自带截图和录像功能，非常体贴。即便你不是多乐猫的粉丝，也同样可以在纷繁大作的包围之下尝试一下本作，它会给你带来不一样的回忆与快乐。

通关时间：故事模式通关6小时左右；全迷你游戏达成SSS视个人水平和运气而定，一般不低于30小时。

多乐猫欢乐喵派对	SCE	动作
PS3 多乐猫欢乐喵派对		中英文合版
2009年8月13日	1人	299港币
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

全迷你游戏详解

游戏的故事模式非常简单，而且打故事模式的目的除了看看颇有"教育意义"和冷笑话风格的剧情，也是为了开启所有的迷你游戏。本作的港版共有33个迷你游戏，日版为34个，有难有易。成绩评价从低到高为H到A，再上面是S、SS和SSS，共分11级，而全部达成SSS级评价是玩家的终极目标。要完成这一目标，难度之大可能会超过一般人的想像，本攻略的重头部分就是对所有游戏的玩法进行介绍以及所有游戏SSS级评价的获取心得，相信可以起到事半功倍的效果。

注：少量SSS级成绩的精确数值不详，但只要达成参考成绩就必定能取得SSS级评价。

振翅飞翔吧！小鸡～

游戏人数	1～4人	体感操作	对应	网络排名	不对应
SSS难度	简单	SSS参考	60cm以上		

游戏玩法

十分简单的体感游戏，上下挥动控制器可使小鸡飞起，视站立高度为0cm，在10秒钟内飞得越高越好。

游戏心得

不要按操作说明那样两个手拿手柄，而是用一个手拿，运用手腕的力量快速晃动手柄，60cm可以说是轻轻松松。



小恶魔多乐

游戏人数	1人	体感操作	不对应	网络排名	对应
SSS难度	简单	SSS参考	300分以上		

游戏玩法



左摇杆控制小恶魔移动，○键为挥动镰刀，目标是切开向上飘的红心，红心从大到小分为3分、2分、1分三种，在1分30秒内要尽量取得更多得分。从上方会落下流星，撞上流星，小恶魔会暂时无法使用镰刀，但不会因此而扣分。

游戏心得

尽量在屏幕下方移动，○键可连按，也可看准了再按，感觉对于拿300分以上，两种按键方式的区别并不是很大。镰刀的判定还比较大，尽量一次切几颗红心，3分的大心也努力不要放过。后期流星会比较密集，被流星打中后会有短暂的无敌时间，此时要移动至红心集中的地方。有一些小失误也不影响拿SSS评价。

骑射

游戏人数	1 人	体感操作	不对应	网络排名	不对应
SSS 难度	普通	SSS 参考	骑射模式 26 分以上，骑射考验 40 分以上		

游戏玩法

骑马向前移动，马无法控制，玩家只能根据速度计算提前量按○键射箭。靶子有高低之分，需要推左摇杆的上下来调整射箭高度。骑射模式共 10 关，每关三个靶子三支箭，只要射中一个就能进入下一关，三支不中则 GAME OVER；骑射考验只有三支箭，没有关卡之分，可以一直进行下去，射空三支箭或漏三个靶子就算失败。

游戏心得

马的速度是越来越快的，给玩家的提前量反应时间自然也就越来越短，而且有些靶子的高度比较特别，左摇杆不能推到底，要推一半，对于操作手感有一定要求，所以以正常打法想取得 SSS 评价还是有些难度的。不过这个游戏可以取巧，就是在速度比较快时，出现靶子的瞬间按 START 键暂停，看清靶子的高度后再射，准确性可大大提升，注意好按 START 键的节奏，SSS 标准多试几次应该就能达到。



手里剑修行之卷

游戏人数	1～2 人	体感操作	对应	网络排名	不对应
SSS 难度	普通	SSS 参考	450 分以上		

游戏玩法

左、中、右三个草丛里会出现靶子，按住 L1 键晃动手柄为向左投掷手里剑，R1 键为右边，同时按 L1+R1 为向中间投。在较快时间内射中靶子可得 5 分，时间太久的话得分会减少，直至靶子消失。游戏一开始有 50 秒，射中 5 到 10 个靶子等级会上升，并加 15 秒的时间，之后靶子出的速度越来越快，射中 100 个靶子之后，游戏强制结束。偶尔出现的黑乐是错误目标，射中黑乐视为失误，三次失误会强制 GAME OVER。手里剑射空不算失误。



游戏心得

这个游戏的极限分数是 500 分，基本上只要能射完 100 个靶子，450 分以上是稳稳当当的。推荐操作方法是手始终按住 L1 和 R1 键，当左边出现目标时就放开 R1 键甩一下手柄，右边出现目标就放开 L1 键甩一下手柄，中间出目标直接甩一下手柄就行了，这样更便于反应。后期靶子的出现和消失的速度快得惊人，我们可以选择向暂时没出靶子的草丛提前丢手里剑的方式来打提前量。惟一的麻烦是运气不好，连出黑乐，那大不了就再试几次。出现黑乐时，只要向没出现黑乐的草丛扔手里剑，十有八九可以命中刚探出头的靶子，黑乐同屏最多出两个，而且概率很低。

伸长伸长蛇兄弟

游戏人数	1～2 人	体感操作	不对应	网络排名	对应
SSS 难度	极难	SSS 参考	72 分以上		

游戏玩法

这个其实就是多乐版的“贪食蛇”，只是玩家只能通过左摇杆的左右方向操作蛇头向左转或向右转，是相对于蛇头方向的，也就是说当蛇头对着屏幕下方时，左转和右转与操作方向刚好是相反的。蛇永远向前移动，不会停下来，场地中有四个苹果，蛇头碰到苹果后就能把它吃掉，之后会在随机位置再出现一个苹果。每吃一个苹果，蛇就会伸长一节。蛇不能摔出场地，也不能咬到自己，不然会立即 GAME OVER。

游戏心得

本作中难度最变态游戏之一，首先玩家要先适应相对方向的操作，快速适应的方法是把右转记为顺时针旋转移动，把左转理解为逆时针；其次是场地很小，在吃了 50 个苹果之后基本上不允许出现任何小小的失误，因为很容易把自己逼死；再次就是 72 个苹果的 SSS 评价标准非常高，除了玩家自身的发挥还得看运气，因为苹果出现的位置是随机的，苹果的位置不佳，很可能导致玩家出现失误。另外请注意，上方因为视角问题，可以移动的位置比想像中的要多，而下方太贴边的话很轻易就会摔出场地。（注：这个游戏在日版里还有 BUG，就是蛇的身体把苹果挤出场地后，苹果可能不会再出现，有时画面中只有三个苹果，吃起来难度更大。）



打地鼠

游戏人数	1～2 人	体感操作	不对应	网络排名	对应
SSS 难度	普通	SSS 参考	1 人游玩 240 分以上，模仿 100 分		

游戏玩法

十字键四个方向和○×□△分别对应 8 个洞，1 人游玩和普通打鼠游戏规则相似，但只有三次机会，打错或是让地鼠逃离就算失误一次，打中地鼠装扮的多乐可以加一次机会。模仿就是记忆力游戏，要按照多乐敲打地鼠的顺序再打一次，没有时间限制，但失误一次就告 GAME OVER。

游戏心得

单人的 240 分以上要看个人反应，当然也有一定的运气成分，而且按 START 键暂停的方法无效。打中一个地鼠得 1 分，在地鼠没有完全钻出时打中可得 1 分的附加分，而在有三条命的状态下再打中多乐，可以得到 10 分的附加分，多乐的出现是随机的，如果能多出几次，那就有机会取得高分。偶尔出现的黑乐消失的速度很快，因此要多加防范。本来打地鼠的 SSS 难度至少可以评为困难级别的，但模仿模式可以取巧，准备一个手机或是计算器，以 2、8、4、6 四个数字分别代表上下左右四个方向，多乐演示时每打一下你就可以按下相应的数字键来记录，之后再按数字提示输入指令就行了，不擅长记忆力游戏的玩家也能轻松拿下 100 分。



顶球冠军

游戏人数	1～4 人	体感操作	对应	网络排名	不对应
SSS 难度	普通	SSS 参考	困难 61 个以上		

游戏玩法

只能使用体感来操作，在适当的时机晃动控制器，主要用头部来顶球，如果掉下来了则用脚踢来补救，球落地的话游戏会立即结束。游戏分三种难度，限制时间会别为 15 秒、30 秒和 45 秒，只有最高难度才有可能取得 SSS 评价。

游戏心得

球顶得高度越低，才能在规定时间内顶得越多，要尽量避免球掉下来用脚踢的情况出现，因为这样会浪费不少的时间。靠手的抖动比较难控制，推荐一个巧妙的方法，就是把手柄放在膝盖上，用手扶稳，通过抖脚的方式可以很快找到最佳力度和节奏，这样一来就一点儿不难了。



自由投篮

游戏人数	1～4人	体感操作	对应	网络排名	不对应
SSS难度	困难	SSS参考	通过全部11关		

游戏玩法

只能用体感来操作，不需要控制投篮的角度，只要控制力度。这个投篮游戏共有11关，多乐的站位会随关卡越来越远，而每关都有四次机会，投中一个就能进入下一关，投篮机会也会恢复。连续四投不进则GAME OVER。



游戏心得

这个游戏考验的是玩家对手中力量的控制，用双手向上抬手柄的方式在控制上难度会比较大，因此还是推荐单手拿手柄，利用手腕，一点一点增加力量，而每关的四次机会也可以用来对力量进行微调。只要心情平和，手腕不要太紧张，那么四中一的机会还是比较大的，但想要连过11关，发挥和运气都很重要。

射靶

游戏人数	1～4人	体感操作	不对应	网络排名	不对应
SSS难度	困难	SSS参考	86分以上		

游戏玩法

只需要按○键就可以玩的游戏，准星会按照一定规律移动，在准星与靶子重合时按键，可得1至10分，脱靶不得分。1分钟时限，共有10次机会，也就是说总分最高为100分。

游戏心得

这游戏说难不难，但也绝不简单，SSS的标准还是很高的，平均一次要得8.6分，前几下准心移动速度慢的一定要全取10分，最后两三下全神贯注，拼手感和运气，我就曾打过好几次的85分。1分钟时间足够了，必要时可停下来放松放松。



劲舞多乐

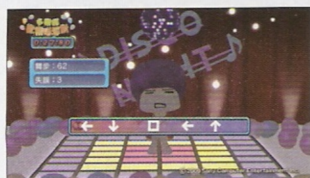
游戏人数	1人	体感操作	不对应	网络排名	对应
SSS难度	困难	SSS参考	90分以上		

游戏玩法

在指令槽中会从右向左不断出现指令，顺序顺入指令，不让指令到达最左端即可，不然会马上GAME OVER。游戏时限为1分钟，时间到后游戏也会强制结束。按错键会倒扣分数，按错时指示槽会暂时停止，同时也不能输入指令。

游戏心得

这不是一个音乐游戏，并不需要按照节奏来按键，只要按得够快够准就行了。90分以上的难易度示个人反应而定，但总体来说有一定难度，主要是指令到达最左端便会即死，这就需要玩家尽量撑到时间结束。后期指令移动的速度会非常快，此时可以用故意按错的方法让指令条暂停，这样可以缓解一下。按START的方法在这个游戏中有一点作用，虽然暂停后指令是看不见的，但还是可以帮助玩家增加一些反应时间。



鲤鱼溯溪而上

游戏人数	1～2人	体感操作	对应	网络排名	不对应
SSS难度	简单	SSS参考	困难160米以上		

游戏玩法

摇动手柄为向前游泳，○键为跳跃，时限为30秒，游得越远越好。遇到波浪要跳过，撞上波浪会暂时无法行动。游戏分三个难度，困难难度的波浪出现频繁，但也只有这个难度才能取得SSS评价。



游戏心得

右手抓着手柄，拇指放在○键位置，单手晃动手柄，见到波浪就按键，出现连续波浪时，○键可轻按使出小跳。就算有些小失误也没关系，160米非常轻松。

掀桌布

游戏人数	1～2人	体感操作	对应	网络排名	不对应
SSS难度	困难	SSS参考	三个模式加起来过20关		

游戏玩法

只能用体感操作，用手柄做抽拉的动作，抽走桌布，并且不能让桌子上的物品倒下。游戏分为三个模式，单人、双人协力和与电脑协力，每个模式的关卡内容相同，数量均为10关。

游戏心得

三个模式20关的目标不算太高，分别完成7关、7关和6关即可，但第6关的雪人和第7关的晚餐餐具都算得上是难点，因此需要玩家反复尝试。双人协力可一人控制两个手柄，这样更容易协调。与电脑合作时，部分关卡可以让电脑先抽，有时也能过关，而难点关卡与电脑的同步则非常重要。单人和双人模式的第6和第7关可以采用“慢抽法”，也就是每次只是将桌布抽出一点点，抽出部分比较多后其自身重量也会带出一部分被物品压住的桌布，直至全部抽出，这种抽法虽慢，但成功率很高。



吆喝的多乐力士

游戏人数	1～2人	体感操作	不对应	网络排名	不对应
SSS难度	困难	SSS参考	15秒内打倒力奇		

游戏玩法



相扑游戏，左摇杆为角色移动，○键配合前方向为推，后方向为快速后撤，左右方向为侧闪一步。把对手推出界外，或是对手失误摔倒就算获胜。单人模式有多乐、皮尔、黑乐和力奇4个对手，相当于四个难度，只有打败力奇时才有机会取得SSS评价。

游戏心得

我最快用5秒多就打败了力奇，如果用正常方法，就算力奇站着不动让你推，5秒也不可能把它推出圈外。因此速胜的方法只有一个，就是令对手出现失误，当对手前推，而我方顺势后撤或侧闪，令对手扑空，那么对手就会摔倒。一上来推一下，诱敌之后就用后撤、侧闪和力奇绕圈子，等待它出现失误。不过力奇的力气非常大，而且空推出现的可能性极低，想让它出现主动摔倒，那只有拼概率，赌运气，试上几十次都不成功也很正常。

敏捷比牌

游戏人数	1人	体感操作	不对应	网络排名	对应
SSS难度	简单	SSS参考	对战打败所有对手，计时赛20秒之内		

游戏玩法

对战模式只能对付电脑，每人的牌堆中有26张牌，手上的牌各4张，从牌堆中各抽出一张明牌后，可选择手牌中与之相邻的牌放上，无牌可放出则从各自牌堆中再拿出一张来，谁的牌先放完谁就赢了。计时赛则没有对手，同样是26张牌，明牌变为一张，要以最短的时间放完。无牌可放时按△键再摆出一张，有牌放却按了△键会加罚五秒。

游戏心得

对战模式要取得SSS还是很难的，因为电脑从第三关开始就已经比较赖皮了。所以我们的主攻目标是计时赛。正常打的话，20秒的时间很是吃紧，但我们有暂停大法，暂停后看清楚了解除暂停再放牌，之后马上再暂停，如此反复，别说是20秒，七八秒都不成问题！（本辑的光盘中有相关影像）



您家在哪边?

游戏人数	1人	体感操作	对应	网络排名	不对应
SSS难度	普通	SSS参考	完成全部10个关卡		

游戏玩法

用六轴控制活动迷宫，让蜗牛收集到花球后放下吊桥，之后要由吊桥回到家。迷宫是块状的，有点像传统解谜游戏“华容道”，上面有各种结构的道路，蜗牛只能沿这些道路前进，遇到死路时会折返。不过只要甩动一下手柄，蜗牛就会向后转，而按住□键时，蜗牛的移动速度会加倍。游戏共有10关，每关限时10分钟，时间结束还未到家，或是蜗牛掉入陷阱中就会GAME OVER。



游戏心得

这个迷你游戏就是费时间，难度倒还好说。六轴操作一开始会有些别扭，好好适应一下，幅度不要太大。因为必须连过10关才能拿下SSS，所以要特别小心避开陷阱，而10分钟的时限一般来说是足够的。晃手柄让蜗牛转向的操作非常重要，可以少走不少弯路，也是回避陷阱的救命手段。拼图时要有耐心，多试一些组合，总能把道路弄通，按START暂停在脑中先算一下路线的方法也比较管用。

困惑白兔

游戏人数	1～2人	体感操作	对应	网络排名	对应
SSS难度	困难	SSS参考	单人360分以上，二人协力500分以上		

游戏玩法

用六轴左右摇晃控制角色在海中移动，○键是跳跃。玩家要设法把右上方落下来的兔子顶到左侧岸上，顶一下得1分，一只兔子上岸可得3分，三只兔子落水就GAME OVER。游戏分单人和二人协力两种模式。



游戏心得

二人协力的SSS标准远高于单人，虽说两人一起顶兔子的难度会降低，但300分之后，兔子的密集程度会大大增加，两人失误的可能性并不低，所以这个游戏还是推荐单人来挑战。跳跃对于这个游戏来说是得高分的关键，因为跳起顶兔子之后，会改变这只兔子下一次的落下时间和位置，这个游戏最怕的就是两只兔子在不同位置同时落下，这样就无法挽救了。不要对每只兔子都跳起顶一下，要对跳顶的属性有所了解，并正确判断，乱跳只会弄巧成拙。

敲西瓜

游戏人数	1～4人	体感操作	不对应	网络排名	不对应
SSS难度	极难	SSS参考	困难45秒以内、协力45秒以内		

游戏玩法

玩家并不能控制蒙眼多乐猫的移动，只能通过□键提示多乐往左走，或是按○键提示往右一点。×键是敲下去，但只能敲一次，没有打中就算失败。另外，走出边界，用完1分30秒的时限也都算失败。游戏分三个难度，简单场地中没有贝壳，普通有少量贝壳，困难有大量贝壳，踩到贝壳时多乐会踉跄一下，并失去原来的方向，会浪费不少时间。在游戏说明中规定，只有困难难度才能拿到SSS评价。

游戏心得

在困难难度中我从未达成45秒以内敲碎西瓜的目标，因为多乐的AI实在让人抓狂，好不容易走到西瓜前，按下×键，他却会潇洒地转上90度，一刀劈向空气，让你之前的努力完全化为乌有。还好偶然发现在协力模式中也可以取得SSS评价，只是这一点在游戏说明中并没有提及。协力模式可以选2至4人进行合作，操作与1人游戏基本相同，只是谁都可以对多乐发号施令。玩家只要准备两个手柄，只用其中一个发令。因为协力模式的场地相当于普通难度，贝壳数量少，这让45秒内完成游戏的难度大大降低。尽管如此，最后劈西瓜失控的情况也是屡屡发生，总之还有46秒时一定要按下×键碰碰运气，不然肯定来不及。另外，由于控制左转右转又是相对方向的，西瓜在画面近端，所以左右转向是相反的，如果怕关键时刻没反应过来而造成失误，不如把手柄翻转过来再进行操作。



燃烧吧草地棒球

游戏人数	1人	体感操作	不对应	网络排名	不对应
SSS难度	极难	SSS参考	13分以上		

游戏玩法

看似是个棒球游戏，其实更像是赌场的轮盘游戏。多乐可在击球区内小幅移动，按○键为挥棒。棒球场边缘以扇形分布了一些“倍率”，从中间向两边分别是本垒打、出局、上三垒、上二垒和上一垒。规则方面和棒球基本相同，不过击中的球就算速度很慢，也一定会滚到场边倍率区内，我方球员按倍率进行移动和得分。三次出局GAME OVER，出局方式不光是球打到出局区内，场地中还有不少防守队员，击出的球被防守方直接接到就是“接杀”，而投球手投出三个好球，多乐都没有击打到，那也算一次出局。



游戏心得

这个游戏要拿下SSS级，我们需要的最多的不是实力，而是运气，因为游戏的玩法很简单，大部分球的球速也比较慢，都能打中，但是打的方向并不能随心所欲地控制。我习惯采用的战术是让多乐站在击球区的右上角，当投来的球到达球棒与帽子的交叉点时就击球，这样一来，大部分的球都会落在左半区的一垒或三垒上，相对比较稳定。但得了四五分之

后，被接杀的概率会大幅提升。如果有防守方接球脱手的运气，能在一次都不出局的情况下得到 7 分以上，那么 13 分就有比较大的希望。8 分过后，投球手会丢出变速球和弧线球，但几率不算太高。打到一、二、三垒相比垒上无人却打出本垒打的情况要更理想一些，垒上人多，有助于一次得两三分，减少打到出局区或是被接杀的机会。这个游戏的节奏比较慢，拿 SSS 要有连刷几十场的觉悟。

夏威夷四弦琴

游戏人数	1 人	体感操作	不对应	网络排名	不对应
SSS 难度	普通	SSS 参考	困难正确率 91% 以上		

游戏玩法

音乐游戏，与 PSP 上的原创音乐游戏《BEATS》的界面比较接近，按键指令是由一个圆形的四周飞向画面中间的，当指令与圆心重合时按住相应的键，同时还要推左摇杆的上或下方向，即为拨弦操作。按键判定方面只有成功和失败两种，以输入指令的正确率做为评价高低的惟一标准，只有最高难度才能打出 SSS 级评价。



游戏心得

由于音乐节奏基本上是固定的，指令的变化仅在于单键还是两个键同时按住，稍稍有些不协调的可能就是拨弦的操作对于不常玩音乐游戏的玩家来说需要适应一下，但也绝对不会让人感觉无从下手，还是能够很快掌握的。两键同时按住的操作需要按快一点准一点，正确率最容易下降的地方就是两键变换的地方。熟悉之后，91% 的要求并不会让人觉得很高。

盆会跳舞

游戏人数	1 人	体感操作	对应	网络排名	不对应
SSS 难度	简单	SSS 参考	困难正确率 91% 以上		

游戏玩法

用体感操作的音乐游戏，界面和夏威夷四弦琴接近，但指令不是按键，是各方向的箭头，在箭头与圆心重合时，就把手柄向相应方向晃动。向画面内的箭头是把手柄水平前推，而拍手符号是按○键。这个游戏同样是以指令正确率为评判标准的，只有选最高难度，才能取得 SSS 级评价。



游戏心得

由于是体感操作，指令的密度远低于四弦琴，而且判定很宽松，难度自然就不高了。惟一需要注意的是，玩这个游戏时肌肉不要过分紧张，这样会不自然地加大摆动手柄的力度，容易出意外，造成物品甚至人员的损伤。

多乐赛车手

游戏人数	1～2 人	体感操作	不对应	网络排名	对应
SSS 难度	极难	SSS 参考	赛车 1 分 23 秒以内，计时赛 1 分 22 秒以内		

游戏玩法

老街机风格的赛车游戏，视点离车子比较远。左摇杆控制转向，×键是油门，□键是刹车，操作简单明了。游戏中可以选择三种车型，第一种为普通型，能力平均；第二种为速度型，重视最高时速；第三种为操控型，重视转向性能。游戏只有一条赛道，赛车模式有对手，计时赛没有对手，两个模式都需要跑三圈，而评价标准有一秒的差别。

游戏心得

看似简单的赛车游戏，却因为评价的高标准而暗藏玄机，用普通的方法想要开进 1 分 23 秒以内是相当困难的。首先我们要知道，只有速度型的赛车才能完成 SSS 级的挑战，而赛车模式下，玩家起跑需要更多的时间，但且会在第一圈内受到对手的干扰，由于多出的一秒其实并没有什么优势可言，因此计时赛才是我们主攻的对象。速度型赛车最大的缺陷就是转弯性能差，但游戏中只有三个比较急的弯是需要减速的，其他大弯都可以用"外－内－外"的过弯方式通关，不必减速。路障处的第一个急转弯可采用贴内的方法来过，车头轻蹭一下路障，这样只要轻点一下刹车键就能过这个弯，速度损失比较小，紧接着的一个向左的急转弯也可以轻蹭栅栏，如果把握不大，那贴边减速急转也可以。最后一个急弯减速要早一些，也不需要减得太狠。目标是第一圈 28 秒以内，第二和第三圈都是 27 秒以内，一遍一遍不停地尝试吧。（本辑光盘中有相关影像）



滚大球

游戏人数	1～2 人	体感操作	不对应	网络排名	对应
SSS 难度	困难	SSS 参考	36 秒以内		

游戏玩法

将一个大球向前推，至标志杆处需要绕过，再返回起点，以所用时间的多少来判定成绩。1 人游戏时会有 6 个对手，与什么样的对手对战不会影响评价，但如果输给对手则没有成绩。

游戏心得

SSS 评价难度很高的一个小游戏，操作虽简单，但要达到省时的目的，就需要推球的动作极为精准，



偏离方向的话虽然可以自行调整，但这样的话难免会浪费时间。理想的开局状态是在不调整方向的情况下，直推大球，使其接近标志杆，之后可稍稍偏向，让球四分之一左右的地方撞上杆子，达到减速的目的。之后要快速调整，让球以很短的路线绕过标志杆，之后也依然要以很直的路线，基本不调整方向地冲向终点，这样才有可能突破 36 秒大关。用暂停法来调整手指与摇杆的接触位置，以求提高操作准度的方法是可行的，另外，对手中机器人铃木的速度是最快的，大概是 36 秒多一点儿，如果赢不了他，那就肯定达不到 SSS 评价，以他的速度为参考也有一定的作用。（这个游戏的日版评价高于港版 1 秒，达成 SSS 评价极为困难）

投篮

游戏人数	1～2 人	体感操作	对应	网络排名	不对应
SSS 难度	困难	SSS 参考	领先力奇与铃木队 4 球以上		

游戏玩法

两人一组的团队竞赛型游戏，地上共有 50 个红色小球，按○键捡起后不可移动，在晃动一下手柄后，便可将小球投入场地中央的篮筐中，每投进一个得一分，以两队的总入球数分胜负，游戏有 1 分钟的时限，但基本上时间没完，球就全投完了。



信息集结 特征集结 动作集结 攻略集结

晃动的力度区分有弱、中、强三种，对应不同的距离。对手共有四组，其中力奇与铃木队的实力最强，只有让他们成为对手时才有可能取得SSS评价。

游戏心得

力奇和铃木两人的投篮精准度比较高，多余动作少，所以想要赢他们并不容易。首先需要玩家学会掌控三种晃动手柄的力度，尽量不要出现投篮失误的情况，这样会浪费得分机会。其次要学会卡位，这是取胜的关键，因为各丢各的球，最后打平手居多，顶多赢下一两球，要赢4球以上，那就需要把对手的位置卡死，这样他就无法捡离自己近的球，只能绕行，在卡位的过程中还可以顺势捡球来投，那此消彼涨，无疑增加了我方的投球得分的机会，想大比分领先就一定得靠这一招了。

多乐庞克乐团

游戏人数	1～2人	体感操作	不对应	网络排名	对应
SSS难度	普通	SSS参考	1人游玩1200分以上，抢分赛600分以上		

游戏玩法

与劲舞多乐的玩法接近，指令槽中同样会有从右向左移动的指令，按照指令快速输入相应方向或按键即可得分，按错会扣分。在指令槽的两端成功输入指令会有额外的加分，每10次连续按对指令也会也额外加分。连续按对指令，指令的出现速度就会不断加快。游戏时限为1分钟或1分30秒，指令符号突破指令棒最左端并不会直接GAME OVER，只是指令出现的速度会减慢。1人游玩会与三个对手对战，以三场比赛的总分来算评价，抢分赛则是在1分半的时间内挑战高分。要了解的是，仅仅按对指令一个只能得1分，而额外加分部分的加成很高，不过利用指令槽左端终点部分来取得加分的方法比较冒险，而且效率也不高。特别是指令速度加快之后，要想保持住连续取得附加分会变得十分困难。在利用右侧起点来取得加分时，可在指令出现瞬间按START暂停，看清指令后解除暂停，输入指令，之后马上再暂停，如此反复即可。指令速度太快的情况下，指令可能会瞬间移过加分区，此时可以用故意按错两三个指令的方法来减速，以达到大部分指令都能得到加分的目的，熟练掌握节奏后甚至可以拿1000分以上。

游戏心得

单人模式打起来比较费时，但SSS的要求不高，反应较为灵敏的玩家试上几次，应该就能突出1200分。抢分赛的600分用正常玩法有一定难度，但有取巧的办法。首先



捣年糕

游戏人数	1～2人	体感操作	对应	网络排名	不对应
SSS难度	简单	SSS参考	350分以上		

游戏玩法

打年糕共有三种玩法，单人游戏时选多乐负责的是锤年糕，需要用手柄的体感功能做出一上一下挥锤子的动作，每打6下就需要等黑



乐加一次原料，右边的气槽才会上升；选黑乐只需要按〇键用勺子加原料，但多乐每挥一次锤就要按节奏加一次原料，挥锤速度会越来越快，但加满一条气槽后就会恢复到最慢速度。二人协力为一人控制黑乐，一人控制多乐，每锤三次需要加一次原料。各模式时限为30秒，加满一条气槽后会增加一些时间。锤子和勺子撞上时会有一段时间不能控制，从而损失一点时间。

游戏心得

一条能量打满刚好是100分，三种玩法都是350分就能取得SSS评价，其中二人协力最容易，一人控制两个手柄，节奏比较容易控制，最高可以拿近600分。而单人的两种玩法难度都不大，只是NPC同伴的速度是固定的，所以均无法超过400分。

推杆高尔夫

游戏人数	1～2人	体感操作	不对应	网络排名	不对应
SSS难度	困难	SSS参考	-4杆以上		

游戏玩法

和PSN游戏《全喵推杆》的玩法十分接近，只需要完成高尔夫最后的推杆部分，左摇杆的左右为调整击球方向，按住△键可进行慢速的微调。按一次〇键后球杆会前后摆动，再按一次则是击球。因为没有力度槽显示，所以需要玩家根据球杆与球的距离远近来判断击球力度。□键的作用是切换击球位置，而右摇杆为调整视角，但不影响击球的方向。游戏中有出界（OB）的设定，球只能停在淡绿色的草坪上，打入深色草坪、水池、沙坑均视为出界，会加罚一杆。玩家需要连打8洞，总的标准杆数为30杆，打的杆数越少评价越高。

游戏心得

为了能更准确地判断击球方向，首先是要找好参照物，其次是任何时候都不要去碰右摇杆。对于击球力度的控制在一开始可能不那么容易，但其精准度的掌握对提高成绩至关重要，一定要尽快适应。接下来就是了解8个洞各自的地形特点，可在练习模式里面先琢磨琢磨，毕竟要一口气打下来，每一洞的发挥都很重要，而不出现OB这样的低级失误也是高评价的基础。接下来分析一下每个洞的推荐打法，理论上可以打出-14杆。（本辑光盘中有相关教学影像）

第1洞：看上去很简单，但很难实现一杆进洞。第一杆向左调整一点，用最大力量打，需要出现POWER SHOT的特写，如果在球洞附近出界了，那再打一杆也可以以标准杆完成；如果球撞上标志杆，那就能第二杆入洞实现小鸟球（低于标准杆1杆，也就是-1）。

第2洞：注意右前方写有关卡名的牌子以及深色草地边缘，第一杆要瞄准的是草地边缘偏左一点点的地方，用最大力量打，这样球就会撞在中间的小房子上，然后弹到洞边，下一杆就能轻松入洞，打出老鹰球（-2）。

第3洞：第一杆瞄准中间三角形深色草地的左侧边缘，用较大力打，但不能出特写，不然准出界。球应该会停在球洞所在的斜坡下方，第二杆向左略调整一点，用一半力打就能打出小鸟球，没打中也没关系，再补一杆就行了。

第4洞：第一杆瞄准前方深色草地的尖角偏右的位置，大约是与尖角形成一个等腰三角形，用最大力打，最佳效果是球在深色草地位置弹起落在离洞口很近的地方，第二杆便可打出老鹰球。只是第一杆瞄准的位置很微妙，稍有偏离就可能出界，出现大失误就退出重来吧。

第5洞：可一杆入洞，方法是初始位置向左调整一点，之后用较大力打即可。

第6洞：第一杆瞄准左前深色草地边缘用较大力打，球会滚到球洞所在斜坡的正下方，第二杆向右调整一点点，用较大力打，有机会打出老鹰球，打三杆问题也不大。

第7洞：从桥上滚过的方法很不稳定，也打不出老鹰球。推荐方法是第一杆在初始位置用最大力打，球会贴着斜坡滚到右前方一块小深色草地的边上，第二杆向右调整一点点，用较大力打，运气好的话就入洞了，多打一杆也不会有太大影响。只是在初始位置用最大力打，有一定几率球是冲上斜坡，在洞口附近出界，不过这样依然可以打出小鸟球。

第8洞：第一杆是关键，需要瞄准左侧木制通道的中间偏左位置，用最大力打，这样球就会顺着通道绕过前方的沙坑，第二杆向左调整一些用较大力打，球会停在球洞前，再轻推一下就能达成老鹰球。



保龄球

游戏人数	1～4人	体感操作	对应	网络排名	不对应
SSS难度	困难	SSS参考	单人模式240分以上		

游戏玩法

体感保龄球游戏，计分方法和规则与真实保龄球相同。操作方法是投球前可移动角色或视线，确定投球位置和方向，之后先按住○键，将手柄放低，看到多乐弯下腰之后将手柄快速向上抬，同时松开○键，就能将球按照投球的速度和方向投出。投球前可按△键选择不同重量的球，而×键可以取消弯腰动作。

游戏心得

单人模式有4个对手，但他们除了浪费时间，并不会对评价有什么影响，所以请选择不与他人对战以加快本就缓慢的游戏节奏。保龄球难就难在体感上，用一般的操作方向，不是左边沟就是右边沟，想丢个直线都很困难。这里介绍一种非常规的方法，如果掌握后发挥稳定，想得300分满分也不是天方夜谭。首先这个方法不必换大球，用初始的小球就行了，投球的位置确定在中线与右边一条线中间的格子内，多乐的两脚刚好踩住两条线，原因是用这种方法投球，球要么走直线，要么会向左偏一点点，但这个站位不会影响全倒的概率。接下来是最关键的一步，我们要用右手拿手柄，右手拇指按住○键，食指延手柄背部向前伸出，另外三根手指握住手柄的右侧握把，手的形状和一把手枪差不多，之后将"枪口"与屏幕呈基本垂直的角度，然后左右平移手柄，速度中等，看到多乐完成弯腰动作后，待手柄向左平移时放开○键，球会以极快的速度被丢出，而且滚动的线路非常直，以这种状态命中最前端的1号瓶，那么打出全倒的几率会非常高。自己慢慢适应这种操作方法，直到得心应手后就能向240分发起冲击了。SSS级大概需要七个全中，其他至少要补中，而连续全中回数越多就越有利。



对大家讲圣诞快乐

游戏人数	1人	体感操作	不对应	网络排名	对应
SSS难度	普通	SSS参考	1000分以上		

游戏玩法

向烟囱投放礼物的横版射击风格的小游戏，左摇杆控制角色移动，○键为投礼物。限制时间为1分30秒，成功送出五个礼物加15秒，且难度提升1级，等级上升到一定程度后只加10秒。雪花打中驯鹿时时间减5秒，等级高时减8秒。1个礼物的分值为1分，连续成功投放礼物可形成连锁，每一连锁加1分，礼物没有投入有数字的烟囱，或多乐被雪花打中时，连锁会中断。标有2、3、4数字符号的烟囱可投入对应数量的礼物，投入指定的数量后，还可以获得10分的附加分。



游戏心得

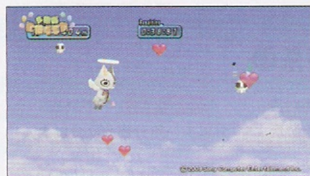
仅靠礼物的基本分，要得到1000分几乎是不可能的，连锁是高分的关键所在。在游戏的开始阶段，标有2字的烟囱因为有10分附加分，所以比较值得花精力，当连锁到20以上后，我们则要确保连锁不中断，10分附加分变得相对次要。在雪花密集的地方，为了突围的需要，我们甚至可以故意让驯鹿去撞雪花，损失几秒的时间比中断连锁要划算得多，但被雪花打中时，玩家会暂时无法操作，这一点需要特别注意。投礼物时，礼物并不是向正下方下落的，玩家需要掌握一定的提前量，这样才能保证投掷的准确性和安定性，总体来说不难，适应几次之后就能掌握。只要不出现多乐被雪花打中的情况，从头连锁到尾，别说是1000分，三四千分都不在话下。

射击天使

游戏人数	1～2人	体感操作	不对应	网络排名	对应
SSS难度	简单	SSS参考	400分以上		

游戏玩法

横卷轴射击游戏，与"小恶魔多乐"的风格有点相似。玩家控制天使移动，按○键射箭，射中红心可根据红心的大小得1至3分，红心从画面右侧向左飘，会慢慢变小，也就是说越早击中红心分数越高。除了红心之外，还有骷髅飘过，骷髅会阻挡弓箭，撞上骷髅还会减5秒时间，且一段时间不能射箭。限制时间是1分30秒，但得100分后会加30秒，之后每得40分加15秒。



游戏心得

虽说红心的飞行速度会越来越快，到后期想打出3分只能靠运气，而且大量的骷髅也会挡住弓箭的射击线路，但40分就加15秒的加时机会很多，连按○键，只要不是经常撞上骷髅，那400分的标准其实是非常低的，可轻松达成。

网球

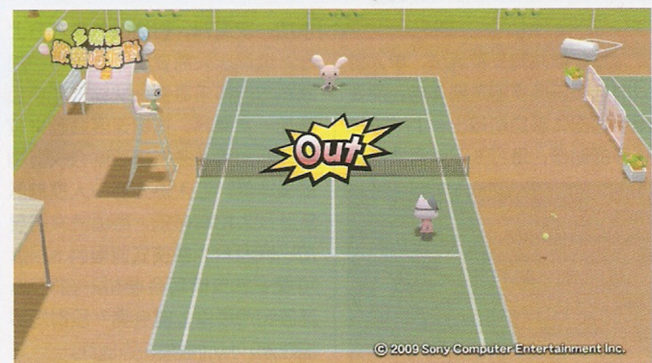
游戏人数	1～2人	体感操作	不对应	网络排名	不对应
SSS难度	困难	SSS参考	1人游戏连胜4场且失败局数小于3		

游戏玩法

一般的卡通风格网球游戏，和《大众网球》的操作接近。发球时○键为大力发球，□键为轻打发球；非发球状态时，左摇杆为移动，○键和□键为用力击球，×键为轻打，△键为挑高球，击球时配合左摇杆，可控制击打的方向。比赛为7局4胜制，没有最后一局抢7的设定，先胜4局者即为胜者，对抗电脑时，第一局均为玩家的发球局。

游戏心得

高评价不仅要拿下所有比赛的胜利，小分也很重要。理想的状态是前三场比赛全是4比0获胜，最后一局只要获胜就能取得SSS评价。听起来很简单，但第四个对手兔子小纯的AI激增，想战胜她并不容易。前三场的必胜法都一样，在发球局时发出高质量的外角球，一般均可直接得分，就算被接回来，只要向另一侧抽过去，对手多半是赶不到另一边去接球的。外角球的发球方法是这样的，当玩家站在左侧时，调整到最左边，抛球时推住右上方向，当球到达最高点下落的瞬间按○键，就能打出力量最大、角度最刁的外角球。到对手发球局时，把对手的发球打向对手的另一侧，之后上到中间近网的位置，当对手回球过来后就上网截击打向另一边的死角，回两拍就能得分的状态最为理想。兔子的移动速度快，外角球和一些斜线球她都能赶得上，因此上网截击打死角的战术就非常重要了，包括自己的发球局，也要有快速上网的准备。尽量在很少的拍数内得分，这是战胜兔子的关键。上网打法对击球的时机要求比较高，按键按得太早或太晚，那么球就容易下网或者出界，这一点需要特别注意。



大富豪

游戏人数	1 人	体感操作	不对应	网络排名	不对应
SSS 难度	简单	SSS 参考	5 分以上		

游戏玩法

非常有趣的牌类游戏，牌总共是 53 张，其中一张是 JOKER，它可以代替任何牌。点数从小到大是 3 到 K，A 比 K 大，2 比 A 大，JOKER 最大。可以出的牌型是单张、一对、三张相同和四张相同，花色不分大小。出四张牌为"革命"，点数大小完全颠倒，但 JOKER 依然是最大的单张牌。按○键为选牌，按△键为出牌，□键是 PASS（放弃一轮的出牌权），在无牌可出或保留实力时使用。参加牌局的共有 4 人，以出完手中牌的先后顺序论名次，第一名为大富豪，得 2 分；第二名为富豪，得 1 分；第三名为贫民，得 -1 分；第四名为大贫民，得 -2 分。在下一局，大贫民要向大富豪上缴两张最大的牌，换回两张由大富豪随意挑选的牌；贫民和富豪之间则是交换一张。虽然这对于大富豪会非常有利，但此局中如果由其他人获得第一，那大富豪会立即变为大贫民。牌一共要打三局，以积分高低来判定评价等级。

游戏心得

在了解牌局规则后，我们不难发现，要想取得 SSS 评价，只有两种可能性，一种是第一局得第二，后两局得第一；另一种是连当三次大富豪。比较有效的方法是在第一局刷出好牌，牌差的话就退出重来。第一局成为大富豪后，第二局因为有别人的好牌上缴，也会占据主动。而且电脑的 AI 不高，经常有好牌却捂在手里不出，连当三次大富豪一点不难。



余兴才艺

游戏人数	1 人	体感操作	对应	网络排名	不对应
SSS 难度	困难	SSS 参考	余兴才艺通过全部 10 关，余兴考验坚持 60 秒以上		

游戏玩法

先让六轴手柄保持水平，然后左右晃动控制多乐的移动，以保持多乐头上顶着的东西的平衡。余兴才艺模式共 10 关，每关都需要坚持 5 秒钟不让东西掉落，通过的关卡可反复挑战；余兴考验顶的是第 4 关的木偶，以坚持时间的长短来计算评价高低。

游戏心得

对于不适应六轴操作幅度的人来说，这个小游戏还是挺有难度的，而且也比较容易造成挫折感。首先要了解的是，多乐可以移动的范围是有限的，如果多乐已经移动到左侧边缘，而头顶上的东西还在向左倾倒，那就没救了。东西向左倾就左移一点，右倾就右移一点，这是基本原则，而幅度和速度就要看手感了。想稳定性高一点，可以把手肘支在椅子扶手或是桌子上，这样能起到固定作用。余兴才艺的 10 关最难的是第八关的毽子板，好在只需要坚持 5 秒，在不断尝试之下有一次发挥稳定就能通过。顶木偶顶 1 分钟一开始还是很难的，但在适应操作之后，会发现木偶的确比较好调整，坚持 1 分钟也不是故意为难人的设定。单纯冲 SSS 级的话，推荐打余兴才艺模式。



接龙

游戏人数	1 人	体感操作	不对应	网络排名	不对应
SSS 难度	困难	SSS 参考	非常困难取得 25 分以上		

游戏玩法

四人扑克接龙游戏，每人手中 13 张牌，一开始会将所有的 7 放到桌面上，由持有方块 7 的玩家先出牌，要接上同花色的 6 或者 8，之后按相邻的牌接龙，最先出完牌的玩家获胜，按名次分别可得 10 分、5 分、1 分、0 分的积分，一共比三局，以积分高低论评价。接龙游戏中还有两条特殊规则，第一条是改变接牌顺序，比如方块一头接到 5，另一头已经到 K 时，要从 A 开始接，而不能接 4，反之亦然；另一条是每人只能 PASS 三次，在没有可接的牌或是战术需要时，可按□键 PASS，但超过三次就会被判定为失败，手中的牌会被全部放置到桌面上。



游戏心得

接龙要拿 SSS 级运气很重要的，因为必须是两局第一、一局第二，或是三局全是第一才行，而在最高难度时，电脑基本不会出现算牌上的失误，只能依靠玩家手上的好牌压制对手，两头切断，让对手无牌可放。同时，PASS 的合理运用也很重要，可以在关键时刻逼死对手，让对手提前 GAME OVER，并知道其手中的牌。反正第一局最好是拿第一，不行就退出重来刷好牌。由于这个游戏的节奏很慢，所以在 SSS 的冲击过程中可能会花上不少的时间。

新春カルタ大会

游戏人数	1～4 人	体感操作	不对应	网络排名	不对应
SSS 难度	困难	SSS 参考	与松组对战取得 25 分以上		

游戏玩法

抢牌游戏，玩法是这样的，一共有 45 张照片，在地上会摆上 12 张，说出提示语后，4 个角色要迅速抢夺与之相对应的照片，以最终抢得的照片数量论评价高低。抢夺的操作有两种，一种是移动到照片上按○键原地拍击，一种是按 × 键飞扑过去，飞扑的移动距离是固定的，但如果被对手阻挡或撞击，飞扑的距离和方向可能会中途改变。游戏中可选择松、竹、梅三组对手，只有与松组对战时才能取得 SSS 评价。

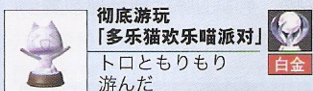
游戏心得

因为游戏对语言有一定要求，所以只有日版才有这个谜你游戏，港版的剧情中用接龙代替了这个游戏。其实玩家不必会日语，如果认得五十音图，那会容易一些。照片上会有一个假名，这个假名通常与提示的第一个字相吻合，而且 45 张照片是固定的，就算遇到少量假名与提示不一样的情况，也可以通过多玩几次，将这几张照片和提示语的第一个字背下来，这并不是什么难事。在提示语出现第一个字时暂停的办法，可以轻松找到匹配的照片，只是中间的两张需要事先记一下，因为暂停菜单会把它们挡住。玩家可站在画面中间，四周的牌用飞扑来抢，但对飞扑的特点属性要掌握得当，而中间那两张就用原地拍击，这样抢夺的成功率会非常高。抢到一张就立即回到画面中央，如此反复即可。当然，毕竟要抢照片总数的一半还多，多抢一张就多一分胜算，集中注意力在这个游戏中十分重要。



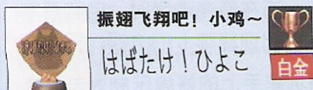
多乐猫奖杯攻略

说实在的，这款游戏并不向纯正的奖杯迷推荐，因为游戏缓慢的节奏与考验人品的难度相结合，可以让所有的急性子为之抓狂。游戏的大部分奖杯相当于白送，但为数不多的几个隐藏奖杯和全游戏取得SSS级评价的金杯就如同几条鸿沟横跨在白金之路上，要想手捧白金奖杯，可能要付出不小的努力。另外，游戏的日版与港版奖杯是分开计算的，而且日版还比港版多了4个奖杯，这在不同版本的相同游戏中还是比较罕见的。想拿两遍白金的朋友那可得有相当的干劲与执着哦！



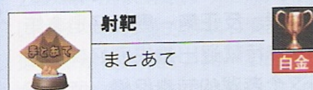
彻底游玩「多乐猫欢乐喵派对」
トロともりもり遊んだ
白金

取得条件：取得除此之外的所有奖杯



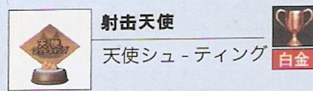
振翅飞翔吧！小鸡～
はばたけ！ひよこ
白金

取得条件："振翅飞翔吧！小鸡～"游戏取得A级以上评价



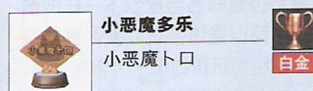
射靶
まとあて
白金

取得条件："射靶"游戏取得A级以上评价



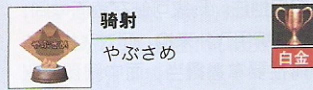
射击天使
天使シュ-ティング
白金

取得条件："射击天使"游戏取得A级以上评价



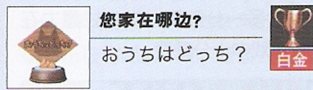
小恶魔多乐
小悪魔トロ
白金

取得条件："小恶魔多乐"游戏取得A级以上评价



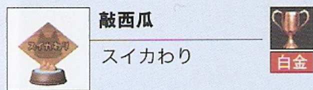
骑射
やぶさめ
白金

取得条件："骑射"游戏取得A级以上评价



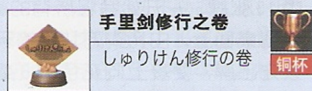
您家在哪边?
おうちはどっち？
白金

取得条件："您家在哪边?"游戏取得A级以上评价



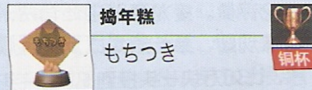
敲西瓜
スイカわり
白金

取得条件："敲西瓜"游戏取得A级以上评价



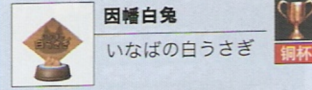
手里剑修行之卷
しゅりけん修行の巻
铜杯

取得条件："手里剑修行之卷"游戏取得A级以上评价



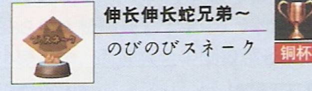
捣年糕
もちつき
铜杯

取得条件："捣年糕"游戏取得A级以上评价



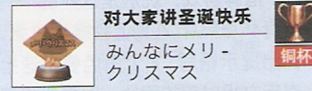
因幡白兔
いなばの白うさぎ
铜杯

取得条件："因幡白兔"游戏取得A级以上评价



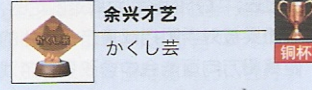
伸长伸长蛇兄弟～
のびのびスネ-ク
铜杯

取得条件："伸长伸长蛇兄弟～"游戏取得A级以上评价



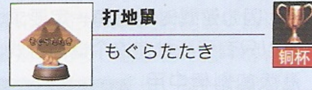
对大家讲圣诞快乐
みんなにメリ-クリスマス
铜杯

取得条件："对大家讲圣诞快乐"游戏取得A级以上评价



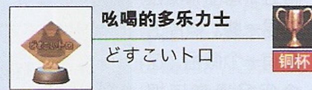
余兴才艺
かくし芸
铜杯

取得条件："余兴才艺"游戏取得A级以上评价



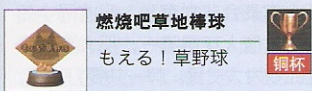
打地鼠
もぐらたたき
铜杯

取得条件："打地鼠"游戏取得A级以上评价



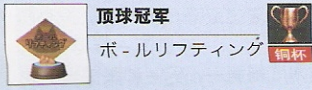
吆喝的多乐力士
どすこいトロ
铜杯

取得条件："吆喝的多乐力士"游戏取得A级以上评价



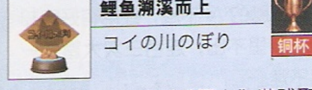
燃烧吧草地棒球
もえる！草野球
铜杯

取得条件："燃烧吧草地棒球"游戏取得A级以上评价



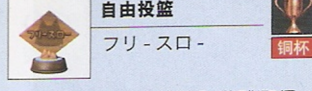
顶球冠军
ボ-ルリフティング
铜杯

取得条件："顶球冠军"游戏取得A级以上评价



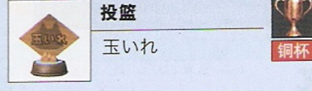
鲤鱼溯溪而上
コイの川のぼり
铜杯

取得条件："鲤鱼溯溪而上"游戏取得A级以上评价



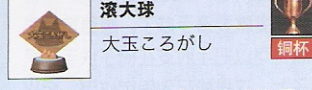
自由投篮
フリ-スロ-
铜杯

取得条件："自由投篮"游戏取得A级以上评价



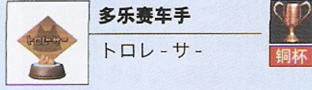
投篮
玉いれ
铜杯

取得条件："投篮"游戏取得A级以上评价



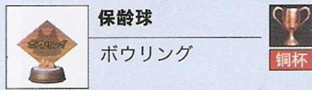
滚大球
大玉ころがし
铜杯

取得条件："滚大球"游戏取得A级以上评价



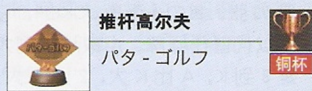
多乐赛车手
トロレ-サ-
铜杯

取得条件："多乐赛车手"游戏取得A级以上评价



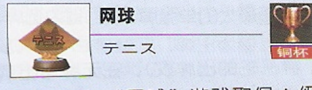
保龄球
ボウリング
铜杯

取得条件："保龄球"游戏取得A级以上评价



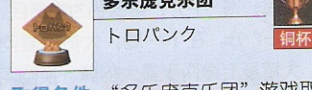
推杆高尔夫
パタ-ゴルフ
铜杯

取得条件："推杆高尔夫"游戏取得A级以上评价



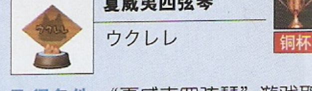
网球
テニス
铜杯

取得条件："网球"游戏取得A级以上评价



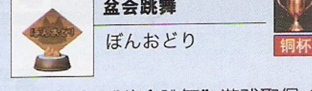
多乐庞克乐团
トロパンク
铜杯

取得条件："多乐庞克乐团"游戏取得A级以上评价



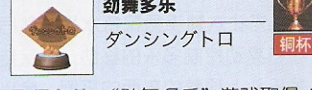
夏威夷四弦琴
ウクレレ
铜杯

取得条件："夏威夷四弦琴"游戏取得A级以上评价



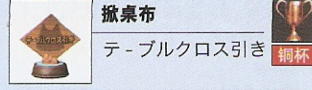
盆会跳舞
ぼんおどり
铜杯

取得条件："盆会跳舞"游戏取得A级以上评价



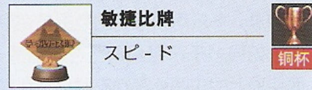
劲舞多乐
ダンシングトロ
铜杯

取得条件："劲舞多乐"游戏取得A级以上评价



掀桌布
テ-ブルクロス引き
铜杯

取得条件："掀桌布"游戏取得A级以上评价



敏捷比牌
スピ-ド
铜杯

取得条件："敏捷比牌"游戏取得A级以上评价

信息集结 特征集结 劲作集结 攻略集结




新春カルタ大会
新春カルタ大会
铜杯

取得条件："新春カルタ大会"游戏取得A级以上评价
奖杯说明：该奖杯只在日版中才有，港版中没有这个迷你游戏。




大富豪
大富豪
铜杯

取得条件："大富豪"游戏取得A级以上评价




接龙
7ならべ
铜杯

取得条件："接龙"游戏取得A级以上评价




全亮眼S级
オールS
银杯

取得条件：所有迷你游戏均取得S级以上评价




全灿烂SSS级
オールSSS
银杯

取得条件：所有迷你游戏均取得SSS级评价
奖杯说明：游戏中的最难奖杯，而且难度十分变态，请参看各迷你游戏的心得，将难点一一攻破。




读到回忆帐的最后结局
おもいで帐をさいごまで见ました
银杯

取得条件：看过故事模式的结局




已读过所有回忆帐
おもいで帐をぜーんぶ见ました
银杯

取得条件：完成故事模式中的所有章节
奖杯说明：故事模式并不需要完成所有章节，就能看到结局，但除了最初和最后的章节，每完成一个章节就会开启一个与之对应的迷你游戏，因此按部就班地一章一章完成很有必要，在开启所有迷你游戏之后，也能顺便取得所有剧情相关奖杯。




カルタキング
银杯

取得条件：在"新春カルタ大会"游戏中战胜"三连星"
奖杯说明：这是只有日版才有的隐藏奖杯。首先要在"新春カルタ大会"中战胜松组，之后会在对手选择画面中出现"EX三连星"的新对手，这是三只黑猫，抢牌速度快不说，还会相互配合卡位，挡住玩家的移动路线。由于赢了就可以取得奖杯，对拿多少张照片没有限定，因此只要按照心得中所说的方法，多试几次，黑色三连星并不是不可战胜的。




网球天王
テニスマイスター
银杯

取得条件：在"网球"游戏中战胜"传说中的球拍乐"
奖杯说明：同样是一个隐藏奖杯。首先要选第二项，将四个电脑对手分别战胜，这样"传说中的球拍乐"就会出现。这是游戏中第二变态的奖杯，球拍乐的实力超乎想像。虽然，用高质量外角发球以及上网截击的战术依然可以得分，但难度会大很多，比分常常会交替上升。球拍乐的发球速度极快，如果判断失误，那么接发球后上网截击的战术很可能无法施展。球拍乐最恐怖的地方在于只要玩家赢下两局后，他就会变身成"网球猫王子"，随机打出残像球，这种球在玩家接到之后会自动减速，然后慢慢飞向球拍乐顺手的位置，如果他连续发动残像球，会有种被耍的感觉。要赢下球拍乐，除了完全掌握心得中所说的几种战术，还要有一些运气。头两局一定要干净利落地赢下来，占得先机，之后的五局里只要赢两局就OK了。但你得祈祷在自己有机会打对手死角的时候，接到的不是残像球，或是发动残像球时球拍乐失误将球打出界。这样的运气只要能在一场比赛里集中出现几次，那么就有可能取得"网球天王"的头衔。




保龄球偶像
アイドルボウラー
银杯

取得条件：在"保龄球"游戏中完成"特别游戏"的所有关卡
奖杯说明：最后一个隐藏奖杯，难度同样不低。"保龄球"的"特别游戏"模式共有10关，每一关只要在三球之内击倒画面中所有的球瓶即可。如果掌握了心得中所说的投球方法，那前7关都应该很轻松就能通过，第8关需要丢出一个完全不偏的大力直线球，第9关则需要先往右移动一点，再投出大力直线球，才有可能打倒所有球瓶。玩家在第9关被卡住的几率比较高，可能需要尝试很多次。至于第10关，只要三球之内打出一次全中就行了，这反倒非常简单。




意外地知识渊博
意外と物知り
铜杯

取得条件：在故事模式中结识黑猫黑乐




目标是世界最强
目指すは世界最强
铜杯

取得条件：在故事模式中结识青蛙力奇




漂泊流浪的爱情旅者
さすらいの 爱の旅人
铜杯

取得条件：在故事模式中结识兔子小纯




梦想是巴黎女人！？
梦はパリジェンヌ！？
铜杯

取得条件：在故事模式中结识小狗皮尔




未来的诺贝尔奖得奖人
未来のノーベル賞受赏者
铜杯

取得条件：在故事模式中结识机器人铃木




トロ・ステーション见たニャ！
铜杯

取得条件：看完"多罗电视台"体验版中的所有新闻
奖杯说明：只有日版才有"多罗电视台"体验版的选项，港版没有这个奖杯。




首度抢进排行榜！
初ランクイン！
铜杯

取得条件：第一次进入排行榜画面




多乐三项全能榜 A奖
トロアスロンA賞
铜杯

取得条件：A奖中的四个迷你游戏成绩加起来超过1000分
奖杯说明：A奖包括的游戏有劲舞多乐（分数×3）、伸长伸长蛇兄弟（分数×4）、小恶魔多乐和打地鼠，打地鼠的模仿模式最多只能拿100分，而两人协力的成绩不计入排行榜。就算四个游戏并不都是SSS评价，总分也能超过1000分。




多乐三项全能榜 B奖
トロアスロンB賞
铜杯

取得条件：B奖的三个迷你游戏成绩加起来在3分钟以内
奖杯说明：B奖所说的3分钟是指滚大球的单人成绩，多乐赛车手的计时赛成绩，以及敏捷比牌的计时赛成绩。由于三个游戏的SSS级标准成绩加起来是2分17秒，离3分钟有很大的弹性空间，所以这个奖杯拿起来异常轻松。




多乐三项全能榜 C奖
トロアスロンC賞
铜杯

取得条件：C奖的四个迷你游戏成绩加起来在1600分以上
奖杯说明：C奖包括的游戏有因幡白兔（单人成绩）、多乐庞克乐团（抢分赛成绩）、射击天使、对大家说圣诞快乐，其奖杯标准非常低，就"对大家说圣诞快乐"一个游戏也不止拿1600分了，何况是四个游戏。




多乐三项全能榜 C奖
ネコでもわかった！PlayStation Network
铜杯

取得条件：看完游戏中PSN的宣传短片
奖杯说明：只有日版中才有PSN的宣传短片，在港版中没有这个奖杯。



DVD光盘内容介绍



欢迎使用《PS3专辑》Vol.7数据DVD光盘，本光盘为PC、PS3两用光盘，内容包括影像集结、美图集结、音乐集结、主题集结和特别附赠五大部分，其中影像、图片和音乐可在PS3上直接使用。



内容包括 壁纸部分包括《GT赛车5》、《刺客信条II》、《猎天使魔女》、《使命召唤 现代战争2》、《铁拳6》、《未知海域2》、《战场的女武神》等多款游戏的70余张精美壁纸；另有《未知海域2》、《苍翼默示录》、《泪洒三重冠外传》、多罗十周年原画集等超过550张美图供各位欣赏。

使用指南 光盘中提供的壁纸全都是可完美适应PS3分辨率的图片，可直接将光盘放入PS3主机内进行欣赏，或将其拷贝至PS3的硬盘中作为壁纸。



内容包括 **1.奖杯图标大集合2**：收录了《铁拳6》、《生化危机5》、《真・三国无双5 帝国》、《尘土飞扬2》、《多乐猫欢乐喵派对》、《飞屋环游记》、《丧尸天启》、《战地1943》等光盘及PSN游戏的精美奖杯图标，分辨率为240*240，格式为PNG，总数超过700个。另附PS3奖杯开启音效的MP3文件。

2.多乐猫影像指南：由胜负师制作，内容包括"推杆高尔夫"全部8个洞的推荐打法，"多乐赛车手"SSS级评价的取得路线演示，以及游戏中用途很广的"暂停法"运用演示。请配合本次《PS3专辑》中的相关攻略来观看。

3.《泪洒三重冠》强力存档：由脆著条提供。该存档凝聚了60多小时的心血结晶，可在《泪洒三重冠外传》一周目通关后读取，用于挑战地下迷宫，这样就可以在一开始便拥有600万资金，上一代所有的强力武器和隐藏装备，以及合成两个男主角最强武器的究极合成素材两个，可大大节省玩家的时间。本存档不能直接从光盘拷入PS3，需要先将存档文件夹拷入U盘、PSP等移动存储设备中，再拷入您的PS3中。



内容包括 《最终幻想XIII》、《最终幻想XIV》、《使命召唤 现代战争2》、《战神III》、《星之海洋4 国际版》、《暴雨》等游戏的高清影像。

使用指南 光盘中提供的全部为720p以上分辨率的高清视频，可直接将光盘放入PS3主机内欣赏，还可将其拷贝进PS3主机的硬盘中。如果您的电脑无法流畅播放这些视频，那可能是您的电脑配置不够高，或是播放器问题，建议直接使用PS3观看。



内容包括 《未知海域2 纵横贼道》、《白骑士物语 古之鼓动》、《猎天使魔女》、《萝萝娜的工作室》等游戏的原声音乐，总数达150首。

使用指南 光盘中提供的PS3游戏原声均为MP3文件，使用者可以直接将光盘放入PS3或电脑光驱中欣赏，也可拷贝至便携播放设备中，欣赏起来更为方便。



内容包括 《蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院》、《苍翼默示录》、《刺客信条II》、《异说 最终幻想》、《寄生前夜》、《猎天使魔女》、《灵魂能力》、《生化奇兵2》、《王国之心》、《未知海域2》、《FFVII》等数十款游戏的45个主题，另有小编脆著条的有爱自制主题与各位分享。

使用指南 光盘中的主题无法直接在PS3中进行复制，如需使用，必须先将光盘放进电脑光驱，然后在U盘、PSP等移动存储设备的根目录下建立"/PS3/THEME"文件夹，再将准备拷入PS3的主题文件(".p3t"后缀的文件)复制到该文件夹下，将存储设备与PS3连接后，就能在"主题设置"中选择安装自己喜欢的主题了。如果有兴趣，您还可以使用光盘中附带的主题制作工具制作自己喜爱的主题，当然，在这个文件夹内我们还为您准备了软件的使用教程。





PS3专辑
PS3 SPECIAL



ISBN 978-7-900747-47-1

本手册随盘附赠不能单独销售 PS3专辑光盘定价：32元